DEMON

PLAYERS GUIDE

A Player Resource for Demon: The Fallen

Руководство игрока

Перевод Пролога, Вступления, Первой и Третьей глав выполнен **The_Deceased.**

Перевод Пятой и Шестой глав выполнен

Тахиилом.

Переводчики выражают благодарность всем, кто помогал в переводе и затем редактировал текст. Без вас эта книга выглядела бы совсем не так, как выглядит сейчас.

Содержание

Пролог: По плодам его узнаете его

Вступление

Глава первая: Падение.

Глава вторая: Цена славы

Глава третья: Достоинства и Недостатки

Глава четвертая: Природа зверя

Глава пятая: Адские орудия

Глава Шестая: Ритуалы.

Пролог: По плодам его узнаете его

Преподобный Мэттью Уоллас сидел на скамейке около реки, ел попкорн из пакета и пил из банки охлаждённый чай. Он, в который раз, спорил с дьяволом.

Дьявол сидел рядом с ним, спокойно поедая мороженое. Он выглядел точно так же, как сын Мэттью, Ной. Он даже таящее мороженое ел точно так же – аккуратно держа под ним салфетку, чтобы не испачкаться. Но это был не Ной. Мэттью знал это. Он видел другое обличье демона и слышал другое имя.

Его второй голос ты не просто слышишь, ты его чувствуешь – и подчиняешься.

- Сущность искупления - простая вера, так? - спросил дьявол, покручивая во рту мороженое, пока священник отвечал.

- В этом нет ничего простого, но да. Вера - это ключ.

- Хм… значит вопрос в том, может ли вера существовать вместе со знанием?

- Это вопрос?

- Ты веришь, что эта трава зелёная, или небо над нами - голубое, или что попкорн тёплый и солёный?

- Я вижу, куда ты клонишь. Это о твоём… непосредственном общении с Богом.

Дьявол закивал.

- Я смею утверждать, что у вас есть вера, потому что у вас нет знания. Такое незнание божественного - необходимое для веры условие. Это многое объясняет.

- Вроде того, почему вам приказали прятаться от людей.

- Когда мы были ангелами, да, - Ной посмотрел на воду, и его лицо приняло меланхоличное выражение. - До Падения.

Мэттью сделал глоток чая - тот был слишком кислым. С баночным чаем всегда так.

- И ты боишься, что никогда не сможешь верить, потому что обладаешь знанием.

- Я предпочитаю слово "обеспокоен" слову "боишься", но, в общем, ты прав.

Мэттью пожал плечами.

- Другие тоже общались с Богом напрямую. Мария, Моисей, Апостолы.

- Но у них уже была вера, когда они это делали.

- Не у святого Павла. Откровение стало его обращением.

- Павел верил достаточно сильно, чтобы нападать на раннюю церковь. Он всё время верил в Бога, он просто не верил, что Иисус - Мессия.

- Хорошо, давай остановимся на этом. Суть в том, что доказательство существования божественного не лишило их веры. Ты, конечно же, с этим согласишься?

Ной отправил в рот последний кусочек мороженого и кивнул.

- Хорошо. Может у тебя сложности не с тем, чтобы поверить в Бога, а с тем, чтобы поверить в Его любовь и добродетельность.

Ной легко улыбнулся Мэттью.

- Если принять во внимание, что по Его слову я был заточен и сброшен в Ад… да, это сложность.

- Но именно это ты должен сделать, как ты не понимаешь. Это то, чем ты похож на обычного человека; твое единственное слепое пятно. Ты не можешь познать Всемогущего - ты сам мне так говорил. Поэтому, ты должен верить, слепо верить, что Его воля – добро, даже для тебя, которого Он наказал.

- А ты сам, Мэттью? Ты не забываешь, что он наказал и тебя, - Ной завернул палочку в обёртку и выбросил в урну.

- Может, тебе нужно простить Бога.

- Если Бог не может поступить плохо, то за что мне Его прощать?

- За то, что Он любит тебя достаточно сильно, чтобы наказать, - Мэттью пересел и повернулся к Ною. - Платон говорил, что есть три степени дружбы.

- Платон такого не говорил.

- Ну, один из этих греков. Первая степень – это ну, просто болтовня. Два человека наслаждаются компанией друг друга, но не более. Следующая степень - это друг, который поможет тебе, даже если это дорого ему обойдётся. Помощь может быть любой, от выходного, потраченного на то, чтобы помочь тебе с переездом, до гранаты, накрытой собственным телом.

- Не существует большей любви…

- Да, да. Но это греки, а не Библия, - Мэттью наклонился. - Третья степень – это друг, который поможет тебе стать лучшим человеком, каким ты только можешь стать. Он скажет тебе, что ты делаешь не так, даже если это тебя разозлит. Даже если его слова разрушат вашу дружбу.
- И именно таким другом для меня был Бог?

Мэттью пожал плечами.

- А это имеет значение?

Ной не ответил ни да, ни нет. Он сказал:

- Тогда всё, что мне надо сделать, это почувствовать, что Бог добр, и я буду спасён? Потому что это трудное дело.

- Знаешь, говорят "поверь в себя, и все получится"?

- То есть, я должен вести себя так, будто верю, до тех пор, пока в самом деле не поверю?

- Верно. Это уловка, но она работает. Если кто-то хочет почувствовать любовь, я говорю ему действовать с любовью. Действие позволяет им подумать об этом, посмотреть на вещи с другой стороны.

- Очередной трюк с сознанием. Ложь, становящаяся правдой.

- Я бы не стал такого говорить.

- Итак, я должен *творить* добро.

- И не причинять никому вреда.

- Верно, - Ной кивнул. - Как насчёт вашей церкви? Я бы мог принести много пользы, работая в вашей программе помощи нуждающимся и бездомным.

Мэттью искоса посмотрел на дьявола м недовольно скривил рот.

- О, - сказал Ной. - Опять этот подозрительный взгляд. Ты думаешь, я что-то затеваю. Ты думаешь, что всё это – обман.

- Я такого не говорил.

- Но ты это подумал. Ты не можешь доверять мне. С чего бы? Я – дьявол, ты – служитель Божий, - он покачал головой. - Что я должен сделать, чтобы доказать искренность своих намерений?

Священник ничего не сказал. Ной повернулся и посмотрел на него.

- Давай так: я разберусь с проблемой Св. Тимофея.

Церковь Св. Тимофея – католический храм рядом с Мальсборо. Полугодом ранее туда прибыл новый священник – темнокожий священник. Уход нескольких белых семей в другие местные церкви – некоторые католические, некоторые протестантские – стал причиной опасного напряжения в небольшом городке в округе Миссури. Потом, всего через неделю, Св. Тимофей загорелся – так же, как раньше Баптистский храм в 1999 и ещё один в 1998. Полиция не говорила, что эти пожары связаны, но все именно так и подумали.

Пожар в церкви был спровоцирован. Мэттью и дьявол были там, когда она загорелась.

- Разберешься с проблемой? - переспросил Мэттью.

- Разве же не станет благом для всего района, если разрешится эта некрасивая ситуация? Будет ли это совершением добра без зла?

Священник снова ничего не ответил.

- Я повышу ставки, - продолжал Ной. - Если я не найду виновных и не докажу горожанам, что правосудие свершилось – докажу им так, что у них не останется вопросов, – я дам тебе свое Истинное Имя.

- Я знаю твоё имя.

- Ты знаешь имя Гавиэль, - ответил дьявол, - и в нём есть определённая сила. С его помощью ты можешь позвать меня с любого расстояния, и я услышу твои слова. Но с помощью моего Истинного Имени ты сможешь полностью контролировать меня, развоплотить меня, забрать себе мои силы или изгнать меня из этого мира назад в Бездну.

Мэттью внимательно посмотрел на него. Ной прищурился и продолжил:

- Ты думаешь, что будь оно у тебя, ты смог бы освободить своего сына от меня, так? Я уже говорил тебе: твой сын мёртв. Я в его теле, и всё. Изгонишь меня, и у тебя останется только труп твоего сына. И только тогда ты убедишься, да? Только тогда поверишь, что я был с тобою честен.

- У меня есть лишь твои слова.

- А что ты теряешь?

- Так вот в чём вопрос. Если у тебя не выйдет – а я полагаю, у тебя есть какие-то намётки и следы, – я получу твоё "Истинное Имя". А что, если ты справишься?

- В смысле, что если я докажу, что способен совершать добро, не причиняя вреда? Если я совершу акт бескорыстного добра? Ну, в этом случае, ты дашь мне шанс совершить его больше. Ты позволишь мне помочь своей церкви.

Мэттью задумался.

- Я добавлю одно условие, - сказал он.

- Говори.

- Ты сделаешь это за месяц. И сделаешь без… без сверхъестественных сил.

- Это два условия.

- Без них я не согласен.

- Тогда, боюсь, мы не договоримся. Месяц я с удовольствием приму, но без "сверхъестественных сил" я не смогу находиться в этом теле. Я не смогу двигаться и взаимодействовать с окружающим миром и делать хоть что-нибудь, кроме как оставаться в Яме. Ты просишь невозможного.

- Хорошо ты можешь… оставаться в теле. Пока. Но ты не можешь использовать свои силы, чтобы контролировать людей. Ты не можешь превращаться в …. в…

- Хорошо, - прервал его Ной. - Но что, если мне будут угрожать? Смогу я использовать свои… таланты для самообороны?

- А зачем тебе?

- Брось. Мы почти наверняка имеем дело с поджигающими церкви расистами. Ты думаешь, что такие люди будут колебаться, прежде чем убить ниггера вроде меня ради собственной безопасности? Или ты хочешь, что бы я пошел как овца под нож? Странное проявление христианской любви, признай.

- Хорошо, ладно. Самооборона. Но только если угрожают тебе.

- По рукам. Один месяц с…- он посмотрел на часы, - 1:22. Так что, с твоего позволения…

Он встал.

- Куда ты?

- Мне нужно расследовать поджог.

***

Свой первый визит он нанёс отцу Деону Уорвилю, тому священнику, который вызвал такое напряжение, приняв пасторство в церкви Св. Тимофея. Тот как мог тепло поприветствовал Ноя. Когда горела церковь, Ной был там и вынес из огня женщину по имени Линн Калверт.

- Мистер Уоллас! Рад видеть вас снова.

- Пожалуйста, зовите меня Ной. Как мисс Калверт?

Священник покачал головой.

- Она поправляется, но… она в плохом состоянии. Бедная женщина. И надо же, чтобы из всех людей…

- О? - Ной инстинктивно потянулся к своей силе … и остановился. Он сказал, что не станет, значит, не станет. Ему надо разобраться с этим человеком по-человечески.

- Для неё, эм… наступают трудные времена, - сказал священник.

- Ясно. А у полиции есть подозреваемые?

- Достаточно. Чересчур много на самом деле.

- Так много тех, кто мог бы поджечь церковь? Трудно в такое поверить.

- Ну, тут полно старых куклуксклановцев, - печально сказал Деон. - А ещё эта шумная молодежь из Истинных Христиан и Белого Арийского Сопротивления. Вот их полиция и подозревает.

- Без имён? Просто организации?

Священник кивнул. Ной сжал губы.

- Как ваши прихожане?

- Ну, большинство из них приняло это нормально, - Отец Деон криво ухмыльнулся. – Несколько семей после всех событий даже вернулись назад. И поддержка общества была значительной. Мы всё починим в кратчайшие сроки.

- Пожар был небольшой?

- Да, не как в прошлый раз.

***

Ной был гораздо менее вежливым с Дэнис Купер из Полицейского Управления Мальсборо. Она допрашивала его о том, что он видел и делал, пока горела церковь, и уже тогда он заметил, что ей не нравится это дело. Когда она пришла к нему в прошлый раз, он включил весь свой шарм, на который способны только дьяволы. В этот раз он вёл себя с ней как обозлённый человек.

- … просто не понимаю, чем вы расстроены! - проговорила она явно в растерянности.

- Не понимаете? Неужели? Какой-то псих бегает по округе, сжигает наши церкви, а вы не понимаете. Почему мы расстроены? Полиция ничего не делает и не может понять, почему мы недовольны? А что, вы ждёте, что мы сядем на крыльцо, будем есть арбузы и ждать, когда поджигатель снова даст о себе знать? - Ему было интересно, не стал ли арбуз перегибом, но своё дело он сделал.

- Мы делаем всё, что в наших силах!

- Да неужели? Вы действительно делаете? Кто-то совершил преступление среди бела дня на глазах у дюжины свидетелей, а у вас ничего нет? Никто ничего не видел? Никто ничего не знает? Вы меня за дурака держите?

- Нет! Это… такие вещи занимают время.

- Вы когда-нибудь слышали выражение "Играть дядюшку Тома"?

- Простите?

- Играть дядюшку Тома. Вы слышали такое выражение? Эта значит играть дурачка. Вы не сопротивляетесь, не спорите ни с кем, не отказываетесь… вы просто ничего не делаете. Пускаете пыль в глаза. Делаете достаточно, чтобы отвязаться, но недостаточно, чтобы завершить.

- Вы обвиняете полицейское управление в… в этом?

Он ничего не ответил, просто подарил ей надменный взгляд.

- Мистер Уоллас, я не.. я не знаю, что сказать. Мы делаем всё возможное. Всё. Снова и снова допрашиваем свидетелей...

- О, тогда, наверное, это их вина? Несчастные дурачки ничего не видели, не обратили внимания?

- Я такого не говорила!

- Тогда где результат? Где подозреваемые и задержанные?

- У нас есть подозреваемые, но мы не... мы не можем…

- Я вас не понимаю, - сказал он, смотря в сторону.

- Мистер Уоллас, *пожалуйста*, - она прикусила губу, наклонившись над своим столом. - Я… Я думала, мы… - Она глубоко вздохнула и попыталась снова. - Я не знаю, почему вы так расстроены, - сказал она. - Если вы думаете, что я не работаю над этим делом изо всех сил, то вы ошибаетесь, и я докажу вам это, если позволите.

- Да?

- Пожалуйста. Ваши показания действительно помогли, и я хочу, чтобы вы знали, что мы подобрались к развязке. Хорошо?

Он поправил свой костюм.

- Может быть, я слегка…погорячился.

- Я понимаю ваши чувства. Может, вы… хотите кофе или ещё чего-нибудь?

- Охлаждённый чай?

- Я принесу, - сказала она.

Вовремя, подумал он. Когда она вышла из кабинета, он бросился к папке, которую видел на её столе.

***

Главным подозреваемым детектива Купер был Джордж Лазали. Он же был главным подозреваемым в поджоге 1998. Его арестовывали в 1977, когда ку-клукс-клан развил активность, но он заявил, что покинул клан после этого. Никто из полицейских в это не поверил.

Джордж Лазали, вышедший на пенсию машинист 62-х лет, был разведен и жил один. У него имелось две судимости: участие в беспорядках 77-го (тогда все кончилось явкой с повинной) и пьянство и нарушение общественного порядка в 1981 после инцидента с чернокожим человеком в кинотеатре – и снова явка с повинной.

Мужчина жил один, и Ной был исполнен надежды, когда стучал в его дверь.

- Убирайтесь, - проскрипел голос из дома.

Он продолжил стучать: спокойно, монотонно.

Занавеска над окном в двери отодвинулась, и Ной увидел налитые кровью глаза.

- Проваливайте, - повторил голос. - Это частная территория.

Ной стучал и стучал.

Дверь наконец открылась и из проёма на него уставился тучный мужчина.

- Вы зашли на частную территорию, - сказал он. - И если вы сейчас же не уберётесь, то я сделаю в вас дырку, достаточно большую, чтобы прокинуть в неё футбольный мяч.

Ной слегка улыбнулся.

- Это звучит как угроза.

- Охрененная догадка.

- Я не уверен, что вы на самом деле так сделаете.

- Ты думаешь, я шучу, парень? - в последних словах было добрых 50 лет презрения. – Ну так ты дождешься, - и двух секунд не прошло, как в руках у Лазали появился небольшой пистолет, который он направил на Ноя.

- Предохранитель снят? - уточнил Ной.

Щёлк.

- Теперь да.

- Но откуда мне знать, что он заряжен?

Лазали передёрнул затвор и патрон упал на пол.

- Отлично… Я просто хотел быть абсолютно точно уверен, что вы угрожаете мне смертельными повреждениями.

Лазали поднял пистолет и прицелился в лицо Ною.

- Какие ещё доказательства тебе нужны? Убирайся, или я пристрелю тебя, понял?

- Я рад, что мы это выяснили.

Улыбка Ноя стала ослепляющей.

- Теперь ОТДАЙ МНЕ ОРУЖИЕ, - сказал он не как Ной, а как ангел Гавиэль.

***

Через двадцать минут Ной выходил из дома Лазали, рассеяно подумывая, а не пойти ли домой и не принять ли душ. Мужчина сломался, сжался прем величием истинного облика Гавиэля. Он распустил сопли, начал причитать о своём одиночестве, своей никчёмности и страхе, о своём ухудшающемся здоровье и ужасе смерти в одиночестве и без любви.

Это было действительно нудно. Этот человек достаточно понервничал, подумал демон, лениво глядя на пистолет, который он забрал. Со вздохом он положил оружие в бардачок автомобиля.

Единственной интересной вещью, которую он узнал у Джорджа Лазали, было то, что старик не поджигал церковь Св. Тимофея

***

Сестра госпиталя Чейз-Рокни немного пофлиртовала с Ноем, пока показывала ему палату Линн Калвер. Он не упомянул, что был спасителем Лин, предполагая, что сестра уже в курсе. Номера у неё он не взял.

- Мисс Калвер? - спросил он тихо. Она посмотрела на него одурманенным взглядом.

- Деон? - прошептала она.

- Вы себя нормально чувствуете?

Прежде чем закрыть дверь, медсестра бросила на него разочарованный взгляд. Он видел ее отражение в окне, но не подал виду.

Когда он подошёл, лицо Лин, кажется, немного прояснилось. Она схватилась за край кровати и нажала на кнопку, поднимающую изголовье койки, чтобы можно было принять сидячее положение.

- А, - сказала она. - Это вы.

- Как у вас дела?

- Лучше. - Её голос скрежетал, выходя из обожжённых дымом легких. - У меня не было возможности поблагодарить вас.

- Всегда пожалуйста.

- Нет, вы... вы герой. Настоящий герой. Если бы не вы, я… я… - по её щеке пробежала слеза.

- Шшш. Вы ставите меня в неловкое положение.

- Простите.

- Не извиняйтесь. За что вам извиняться? Тот парень, который сделал это… Он должен извиняться.

- Да…

- Вы знаете, что его уже нашли?

- Хм?

- Они не арестовали его, но… ну... все знают.

- Знают что?

- Все знают, что это он виновен... Мне больно думать, что он еще может выкрутиться, но все равно все знают, что это был Джордж Лазали.

- Джордж… Кажется, я его не знаю.

- Ну, не переживайте. Он поплатится за это.

- Вы думаете, его казнят?

- Ну, на это рассчитывать вряд ли стоит. Но из-за того, что вы пострадали в огне, его могут обвинить в покушении на убийство. Это не важно. Он серьёзно болен. Не думаю, что он долго продержится в тюрьме.

- А что если он этого не делал?

Ной прищурился.

***

- Итак, почему вы считаете, что Линн Калвер подожгла свою собственную церковь? - спросил Ной.

Отец Деон Уорвиль выглядел удивлённым, но не поражённым.

- А что заставляет вас думать, что это сделала она?

- Она мне сказала, - соврал Ной.

Священник откинулся на спинку стула и тяжело вздохнул. Выдохнув набранный воздух, он словно уменьшился в размерах.

- О, чёрт, - выдавил он.

- Вы не знали, что это она?

Уорвиль покачал головой.

- Вы подозревали?

- Я не подозревал, но я… я боялся, что это она.

- Почему?

Ещё один вздох, короткий.

- Потому что за ночь до пожара… ну, произошёл один инцидент.

- Инцидент?

- У некоторых женщин… ммм, иногда возникают проблемы…когда они гонятся не за теми мужчинами. Мужчинами, которых у них не должно быть, или которых они не могут себе позволить, понимаете? Женатые мужчины или…

- Или священники.

Отец Уорвиль кивнул.

- Ого.

- Линн – тяжёлый случай. Она… перешла все границы. Я думал, что смогу помочь ей, дать ей работу в церкви, чтобы она… ну… была поблизости. Похоже, она не так это поняла.

- Ну, вы попытались.

- Вы знает, что говорят о благих намерениях.

- Дорога в Ад, угу, - Ной нахмурился. - И что мы будем делать?

- Я думаю, мы должны рассказать копам.

- Вы правда думаете, что это хорошая идея?

- Ну, они… В смысле…

- А кому в действительности это поможет? Линн посадят в тюрьму, и она станет главной новостью правых радиостанций по всей стране.

- Общество сможет…

- Сможет что? Сможет простить одного своего члена? Сможет принять вас ближе, после того как выползет скандал на сексуальной почве? Сможет игнорировать будущие расовые преступления, потому что в нашем случае обошлось без ку-клукс-клана? Что может случиться с обществом, отче?

Священник молчал.

- Мы не можем покрывать ее поступок.

- Хм-мм. Да, церковь сгорела со всеми покровами, верно? К слову пришлось, - Ной погладил себя по подбородку. - Дайте мне пару дней. Я придумаю что-нибудь.

***

Через некоторое время он снова пришёл к Джорджу Лазали. Тот был пьян и не слишком-то рад его видеть.

- Уходи, - сказал он. Его голос был полон страха.

- Джордж, давай обойдемся без повторов.

- Уходи! У меня есть пистолет.

- Нет, у тебя его нет. Твой пистолет у меня.

- Ты меня обманываешь.

- Джордж, ты знаешь, что это неправда. Глубоко вдохни и позволь себе вспомнить. Ты знаешь, что ты видел. Ты знаешь, что я такое. И ты знаешь, что это значит.

Дверь медленно открылась.

- Что ты от меня хочешь? - спросил Лазали тихим голосом

Гавиэлю пришлось взять себя в руки, чтобы не давить на человека слишком сильно, но он решил обойтись присущими Ною обаянием и теплотой. По людским меркам, эти качества у младшего Уолласа были развиты очень хорошо.

- Ты действительно думаешь, что я чего-то от тебя хочу? Я пришёл, чтобы дать кое-что тебе, если ты согласишься.

- О чём ты?

Ной вошёл и сел на кушетку. Джодрж предпочёл лёгкий стул.

- Джордж, что у тебя есть?

Лазали промолчал.

- Ты не сказал ничего, потому что у тебя на самом деле ничего нет. Нет семьи, с которой можно поговорить. Не осталось и друзей. Даже нет работы, на которую ты бы мог ходить. У тебя пока есть ненависть, но даже она уйдёт, не так ли? Всё, что у тебя останется – эмфизема.

Джордж ничего не сказал, просто нахмурился.

- Позволь мне сказать, что у тебя может быть. Ты можешь обрести группу людей, которые будут уважать тебя. Ты можешь получить прощение за все свои дерьмовые делишки за эти годы. Ты можешь получить осознание того, что ты помог вместо того, чтобы навредить, исцелил вместо того, чтобы ранить, дал надежду вместо ненависти. Звучит неплохо?

- Я думаю, - взгляд Лазали всё ещё был напуган. - В чём подвох?

- Ты достаточно умён, чтобы задать этот вопрос. Подвох в том, что ты признаешься в поджоге церкви.

- Я не делал этого!

- Да, я знаю. Но ты должен принять вину на себя.

- Что? Это безумие!

- Посмотри на это с другой точки зрения. Общество страдает, потому что им говорят, что это расистские ублюдки сжигают церкви и остаются безнаказанными. Они не знают, что это за расисты, но знают, что они есть, понял? Отлично. Ты пойдёшь к священнику, исповедуешься, признаешься и расскажешь судье, что ты не хотел никому навредить и сожалеешь. Чёрт, скажи им, что видел ангела, если хочется. В чем дело? Старик видит свет и раскаивается. Люди любят истории с раскаяньем, Джордж, а когда кто-нибудь раскаивается, чертовски трудно не простить его. Ты начнёшь ходить в церковь Св. Тимофея, и люди станут к тебе нормально относиться, потому что в противном случае они будут чувствовать себя виноватыми.

- Нет… нет. Это неправильно. Ведь получается, что я покрываю настоящего поджигателя.

- "Настоящий поджигатель" – несчастная, потерявшаяся, разбитая женщина. Ты не будешь её покрывать, ты дашь ей второй шанс. Как Иисус принимал удары за людей, так и ты примешь удар за неё.

Джордж замер в нерешительности, а потом замотал головой.

- Я не могу, - сказал он. - Я… Я слишком стар. Я просто не могу. Я не вынесу всех их взглядов и покачиваний головой.

- Ты сможешь и сделаешь! Черт возьми, Джордж, не каждый получает второй шанс от Ангела Всевышнего! Сейчас ты смотришь на мою хорошую сторону, но если ты разозлишь меня, то будешь жалеть об этом до самой смерти и даже после нее! Ты думаешь, тебе нечего терять? Ну, копы уже взяли тебя на заметку, и если ты начнёшь сопротивляться и кричать, единственными людьми вокруг тебя в момент смерти будут сокамерники и, может, охранники, - Ной встал и посмотрел на Лазали. - Людям нужна вдохновенная история веры и прощения, и я дам им вдохновенную историю веры и прощения, даже если мне придётся выжечь твою жизнь, чтобы получить её. Слышишь меня?

Джордж слышал.

***

- Бедняга, - сказала Зола Уоллас. Зола – жена Мэттью и мать Ноя. Ей сказали, что её сын вернулся. Ни Ной, ни Мэттью не хотели говорить ей правду.

Втроём Уолласы сидели в доме Мэттью и смотрели интервью Джорджа Лазали и отца Уорвиля в вечерних новостях.

- .. как он сказал, - добавил Джордж. - Ненависть похожа на наркотик. Единственное, чем она отличается от наркотика… она не приносит наслаждения. Ты становишься ниже от … от всего этого. И в конце ты никому не нужен.

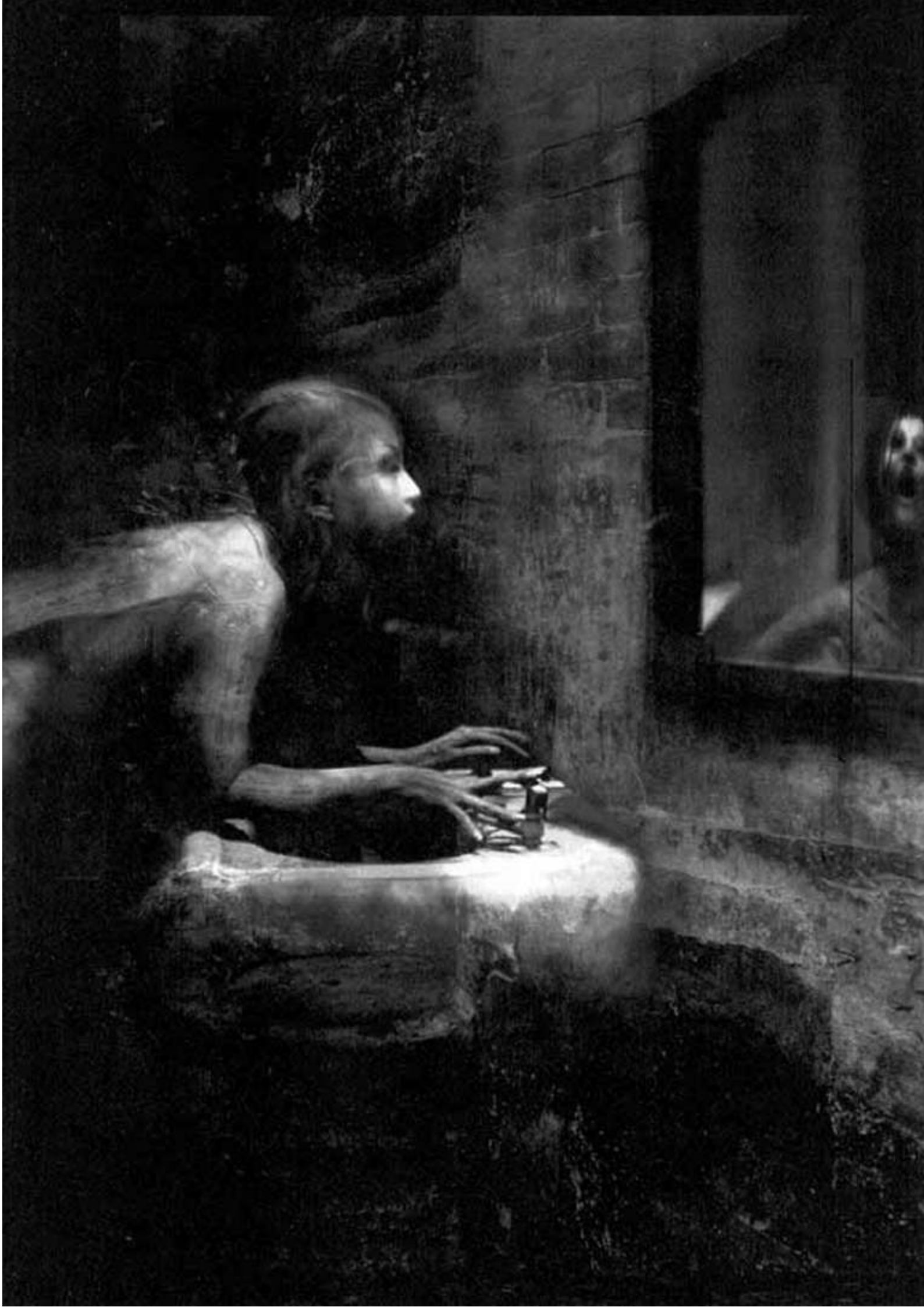
Про себя Ной решил, что голос Джорджа в колонках Мэттью звучит лучше, чем в жизни: фильтр и графический эквалайзер пошли ему на пользу.

- Это удивительно, - мягко сказал Мэттью, тайком поглядывая на Ноя. - Большинство таких людей… они подобны опаршивевшей собаке, которая кусает любого, кто к ней подходит, даже того, кто хочет помочь.

- Достаточно храбрый поступок, - заметил Ной. - Всегда трудно признать, что был неправ.

Мэттью открыл рот, чтобы возразить, но потом закрыл его, когда увидел Золу, смотрящую на сына с гордостью и обожанием.

- Да, - прошептал он. - Это всегда тяжело.



Открой сначала,- ибо Ад и Рай
Равно доступны взору Твоему,-
Что побудило первую чету,
В счастливой сени, средь блаженных кущ,
Столь взысканную милостью Небес,
Предавших Мирозданье ей во власть,
Отречься от Творца, Его запрет
Единственный нарушить?

- Джон Мильтон, *Потерянный рай*[1]

«Демоны: Падшие» – игра, в которой эпический героизм и инфернальная слава противопоставляются современному цинизму Мира Тьмы. Точно так же, как падшие являются дихотомией человечности и божественности, мир игры состоит из двух частей: древнего, чудесного мира Века Гнева и мира современной технологии и науки, окружающего нас. Когда демоны вырвались из Бездны и начали изменять Мир Тьмы по своему желанию, они научились находить знания времён своей древней войны и объединять их с концепциями и идеями, созданными человечеством за прошедшие тысячелетия. Хорошо это или плохо, но мир изменяется под воздействием падших, и игра продолжает расти, отражая это развития.

Информация, представленная в этой книге, - это и дополнение концепций, изложенных в основных правилах и большое количество новой информации, добавляющей оригинальной игре гибкость и глубину. Разумеется, всё, что есть в этой книге, должно стать первым камнем фундамента ваших собственных идей и концепций. Как всегда, действует Золотое Правило. Если вам не понравится то, что вы увидите в этой книге, или же ее содержание подтолкнет вас к иному восприятию содержащихся здесь персонажей и концепций, измените их! Это ваша история. Сделайте из неё то, что хотите!

[1] перевод Аркадия Штейнберга.

Как пользоваться этой книгой

Книга разделена на несколько глав, каждая из которых создана для того, чтобы объяснить и дополнить конкретные области игры. Помните, что самой главной «главой» в игре-повествовании является ваше воображение. Никогда не позволяйте содержанию книги стать заменой вашему собственному воображению.

Глава первая: Падение предлагает множество советов по созданию гармоничных, всесторонних персонажей-демонов. Начинается она с советов по созданию происхождения, истории и личности самого демона, дальше в этой главе приводятся вопросы, ответы на которые играют важную роль при создании смертного тела, которое подходит инфернальной натуре персонажа (или контрастирует с ней). Глава завершается советами по объединению этих двух аспектов посредством прелюдии.

Глава вторая: Цена славы фокусируется на том, как персонаж получает (или теряет) Дополнения, Добродетели и Знания по ходу хроники, и как отразить эти изменения посредством отыгрыша. Также представлены опциональные системы, вроде восстановления забытых знаний через медитацию или обучение у инфернальных наставников, равно как и новая система, называемая резонансом, которая позволяет усилить обращения падших.

Глава третья: Достоинства и недостатки содержит множество опциональных характеристик, которые игроки и Рассказчики могут использовать для добавления большей глубины и индивидуальности своим персонажам. Эти характеристики разделены на шесть категорий: инфернальные, физические, социальные, ментальные, легальные и экономические, и они оказывают большое влияние на способности, предоставляемые смертным телом персонажа, а не его небесными силами.

Глава четвёртая: Природа зверя добавляет гибкости апокалиптическим формам падших, посредством опциональных системы для создания Апокалиптической формы демона. Это целый диапазон систем, начиная от дополнительных опции по сборке постоянных форм при создании персонажа и заканчивая способами свободного формирования, которые обеспечивают падших изменяемыми обликами, способности которых могут различаться от проявления к проявлению, если того пожелает игрок.

Глава пятая: Адские орудия представляет понятные, детальные и комплексные опциональные системы для создания улучшенных, зачарованных и одержимых реликвий, широко раскрывая возможности, доступные демонам Третьего Дома. Также, в качестве источника вдохновения и идей историй, приводятся примеры современных реликвий и некоторых артефактов Эпохи Гнева.

Глава шестая: Ритуалы приводит правила комбинирования инфернальных знаний для создания больших, более сложных эффектов, чем обращения Дома. Эта глава содержит понятную систему для создания и проведения инфернальных ритуалов, которые могут создавать любой эффект, а также, в качестве примера, большой список ритуалов для каждого из семи Домов.

Вопросы и ответы

С публикации основной книги **Демоны: Падшие**, возникло несколько вопросов, связанных с ошибками или опечатками в первом издании текста. Также были вопросы об интерпретации текста или использовании различных обращений, представленных в игре. В следующем разделе приводится errata для основной книги правил Демонов, а также ответы на некоторые часто задаваемые вопросы об игре.

Errata Апокалиптической формы

Дополнительные конечности: способность апокалиптической формы Дополнительные конечности даёт демону две дополнительные атаки в ход с полным запасом кубиков или позволяет блокировать или парировать атаки, не жертвуя действием персонажа на этот ход (страницы 182, 188, 192, 194, 200, 206 и 207 книги правил, печатное издание).

Броня

Все типы брони (включая способность апокалиптической формы Дьяволов «Чешуя») обеспечивают защиту от усиливающихся повреждений, равно как от поверхностных и летальных повреждений (страница 239 книги правил, печатное издание).

Обращения

Зачаровать предмет (Знание Кузнечного Дела **)**: количество успехов, требуемое для создания зачарованного объекта, равно количеству пунктов Веры, вложенных в создание предмета, умноженное на четыре. Так, вещь, требующая одного пункта Веры для создания, потребует четырёх успехов на расширенном броске Ловкость + Ремесло (страница 191 книги правил, печатное издание).

Исчезновение (Знание Человечества *)**: игрок совершает бросок Манипулирование + Хитрость, а не Манипулирование + Присутствие (страница 174 книги правил, печатное издание).

Управление плотью (Знание Плоти *)**: эффекты этого обращения сохраняются на протяжении одной сцены (страница 208 книги правил, печатное издание).

Слияние сил (Знание Узоров *): сказано: «Один балл позволяет увидеть место, где произойдет событие, но не позволяет определить время или место». Надо читать: «Один балл позволяет увидеть место, где произойдет событие, но не позволяет определить, когда или как оно произойдёт» (страница 192 книги правил, печатное издание).

Временное искажение (Знание Узоров ***)**: сказано: «Те, кто попал на территорию «пузыря», тоже начинают жить в измененном времени, вне зависимости от желания демона». Надо читать: «Те, кто попал на территорию «пузыря», тоже начинают жить в измененном времени, если демон того желает» (страница 193 книги правил, печатное издание).

Вера

Вера не может быть использована для поглощения поверхностных, летальных или усиливающихся повреждений (страница 239 книги правил, печатное издание).

Мука

Когда вы совершаете бросок при использовании обращения, сравните полученные успехи со значением вашей Муки. Если большинство успехов выпало числами, равными или меньшими значению Муки вашего персонажа, то срабатывает эффект высокой Муки. В случае ничьей, срабатывает обычный эффект ритуала.

***Пример**: Магдиэль хочет использовать "Разложение" на тело больного раком. Выносливость Магдиэль 2, а её Медицина 3, что даёт пять кубиков. Её текущая Мука 7. Сложность броска стандартная – 6. Адам[2] получает три успеха: 7, 9 и 9. Большинство полученных успехов больше его Муки, поэтому обращение срабатывает, как и планировалось. Если бы ему выпало 3, 6 и 8, то сработал бы эффект высокой Муки, разрушая всё вокруг персонажа.*

Провалы убирают успехи, начиная с наивысших значений (страница 161 и 169 книги правил, печатное издание).

Сила воли

При провале броска на использование обращения вы не можете тратить пункты Силы воли, чтобы избежать потери пункта Веры (страница 163 при провале броска на использование обращения).

[2] Игрок Магдиэль. Подробности в основной книге правил по Демонам: Падшим.

Часто задаваемые вопросы

Стареет ли тело носителя после вселения демона? Пока у демона есть хоть один пункт временной Веры, его смертное тело не стареет и неуязвимо для обычных болезней и недомоганий. Если демон потратит всю свою временную Веру, то его тело будет стареть как обычно и будет уязвимо для заболеваний, пока он не восстановит хотя бы одного пункта Веры.

Можно ли разделить дополнительные действия, полученные за счет формы проявления персонажа, на несколько действий с разделением запаса кубиков? Нет

Может ли демон вселиться в раба другого демона? Нет. Связь, создаваемая между демоном и рабом, мешает другим демонам захватывать тело раба. Единственный способ, позволяющий падшему захватить тело раба другого демона, – намеренный разрыв договора со стороны хозяина раба с последующим освобождением человека от власти демона.

Может ли у нескольких демонов быть один и тот же раб? Нет. Одновременно у смертного может быть только один договор с демоном.

Могут ли обращения выполняться как рефлекторные действия? Нет. Обращения требуют концентрации и тонкого контроля для достижения желаемого эффекта, чего нельзя достичь голыми рефлексами. Как всегда, Рассказчик может сделать исключение из этого правила, опираясь на ситуацию.

Какой объём может проглатывать Бездонное чрево? Бездонное чрево даёт демону мощные челюсти и систему пищеварения, которые позволяют ему есть практически всё, что угодно. Оно не увеличивает объём, который может откусить персонаж за раз, но оно воздействует на то, что он может безопасно съесть. Демон с Бездонным чревом может съесть автобус «Фольксваген», если захочет, – но по одному человеческому укусу за раз.

Какова длительность Управления плотью (Знание Плоти *)?** Изменения, созданные с помощью Управления Плотью, длятся до конца сцены.

Может ли персонаж обладать вторичным путём знаний на том же уровне, что и основным? Например, если первичное знание Убийцы Знание Духа *, может ли персонаж также иметь Знание Сфер ***?** Да. Единственное ограничение – персонаж не может иметь путь знаний большего уровня, чем его основной путь знаний. В этом примере Убийца не может обладать Знанием Сфер ****, так как у персонажа только три точки в первичном знании.

Можно ли использовать Знание Зверей для вызова, контроля или вселения в сверхъестественных существ в облике животных (например, оборотней, вампиров в форме летучей мыши или волка и т.д.)? Нет. Этот путь знаний применяется только к животным, а не к сверхъестественным существам, принявшим форму животных.

Может ли демон (или смертный), идущий по пути, созданному обращением «Проложить путь», видеть окружающую обстановку? Да, хотя картинка может быть размытой или сюрреалистичной, в зависимости от природы созданного пути. «Проложить путь» воздействует на духовные связи между двумя точками, создавая пути полностью материальные, но не обязательно существующие в трёхмерном пространстве в том виде, в каком их воспринимает человеческий мозг.

Если демон прокладывает путь через огонь, остальные увидят его идущим через огонь, или он невидим, пока идет по пути? Будет видно, как демон идёт сквозь огонь – созданный путь не делает персонажа невидимым. Можно найти или создать путь, позволяющий попасть из точки А в точку В незамеченным; примерно так же человек, обладающий навыками по выживанию в дикой местности, незаметно прокрадывается по вроде бы ровному и открытому полю, прокладывая путь так, чтобы использовать преимущества небольших понижений и повышений ландшафта.

Может ли персонаж сойти с пути после того, как пройдёт половину его? Персонаж может сойти с пути в любой точке, когда пожелает.

BERG
TANG
03

Проклят всякий, надеющийся на человека.

- Бл. Августин, *О предопределении святых*

Маршалл откинулся на спинку дивана, глядя на пламя, танцующее в каменном проёме камина. Мэриann водила пальцами по его выбритому лбу. Он сделал глоток вина. Её колени приятно прижимались к его бокам. На мгновение он почувствовал удовольствие.

«Маршалл», - промурлыкала она ему на ухо. Ему нравилось слышать это имя. Частично оно ощущалось, как скрытая личность, nom de plume, частично - как подтверждение того, кто он на самом деле. Маршалл Джейкс. Или Небирос. Две личности. Две оболочки. Просто восхитительно, что это настолько приятно.

- Да? - спросил он.

- Милый, о чём ты думаешь?

Отрывистая череда образов пронеслась перед его мысленным взором. Сцепившиеся в небе ангелы, так высоко, что они казались просто дерущиеся ястребами. Люди качаются, кланяются, молятся. Чёрная башня, пронзающая облака. Лицо, человеческое лицо, в центре солнца, озлобленно смотрящее на него. Так много огня. Так много крови. Облака праха, делающие горьким забивающийся в глотку ветер. И после всего этого – стена тьмы, холодная и бесконечная, как объятия гроба. Одиночество того времени было одной из тех немногих вещей, которые он вспоминал легко, не роясь в памяти. Оно засело глубоко в его сердце холодным кусочком угля. Он встряхнул головой и закрыл на несколько секунд глаза. Затем посмотрел на Мэриann, разглядывая её прекрасное круглое лицо, и не смог не улыбнуться.

- Да так, - сказал он. - Просто думал о тебе.

У падших – тяжёлая форма конфликта личностей. Их мозг – качающиеся качели, на которых две личности поддерживают непостоянный баланс. Одна личность – бессмертная сущность, чье лицо нежилось под первыми лучами света, которым солнце одарило землю, ангел, нарушивший божественный приказ и запертый в вечной тюрьме за своё неповиновение. Другая личность похожа на нас с вами – почти обычный человек с работой и семьёй, обладающий привычками, страхами, целями и мечтами, не выходящими за пределы его повседневной жизни. Вопрос в том, как вам, как

игроку (или Рассказчику), наглядно показать этот конфликт личностей по ходу вашей хроники по Демонам? Что происходит в те моменты, когда ваш персонаж пытается вспомнить, кто был рядом с ним при осаде Сагана, но единственное, что приходит на ум – это последний раз, когда он покупал молоко в лавке? Что происходит, когда он играет со своими смертными детьми, но единственное, что он может вспомнить – режущие ветры Бездны, полосующие его душу снова и снова?

В **Демонах: Падших** вы играете монстра, древнюю сущность, запертую в сером Аду на протяжении долгих тысячелетий, которая, по сути, стала человеком. Основная личность вашего персонажа – это демон, человеческое тело всего лишь оболочка, верно? Мешок плоти, который он носит, как остальные носят одежду. Единственная проблема – эта одежда пропахла предыдущим владельцем. Пропахла так сильно, что она постоянно напоминает вашему персонажу о душе прежнего владельца, хотя он его и не знал. Это пиджак воспоминаний, и многие падшие теряются в нём, не в состоянии полностью понять, что же значит, носить свою собственную шкуру. Или, скажем по-другому, это как будто бы у вашего персонажа один из тех снов, после которых просыпаешься и, по крайней мере временно, воспоминания сна вытесняют воспоминания реальной жизни. Всё это было во сне? Или взаправду? В случае демонов ещё сложнее отделить воспоминания от снов и найти истину в иллюзиях.

Этот глава поможет вам в таком разделении. В ней представлены указания и вопросы, которыми стоит задаться при создании персонажа, чтобы заполнить все пробелы, связанные с двумя конфликтующими половинками личности вашего падшего. Демону нужны они обе. Память ангела о минувших тысячелетиях определяют, кто ваш персонаж, но человеческая душа – это защита вашего персонажа от ужасных воспоминаний Бездны. Следующие главы помогут вам ещё чётче выделить эту двойственность.

Анатомия ангела

«Да ничего такого там не было», - сказал Маршалл, рассматривая картину на белой стене музея. Руками он держался за бархатную верёвку, отделяющую посетителей от картин: ощущавшаяся под руками реальность и мягкая определенность подарили ему мгновение удовольствия. Картиной, на которую он смотрел, был «Сад земных наслаждений», композиция из трёх полотен Иеронима Босха. Триптих, подсказала его смертная память.

- Вон, на левой части, - сказал он Мэриан, - «Всё так ограничено, как будто Сад был лишь небольшим кусочком земли. Вроде Зоопарка, или может быть, плантации томатов, - он нахмурился. - И выглядит он так, как будто кто-то уже подстриг газон. Я иногда вспоминаю, каким огромным он был на самом деле. И неприрученным. Неряшливое, постоянно изменяющееся пространство; настолько живое, что можно было услышать, как растут растения, увидеть эволюцию животных… - он вздохнул. - А это часть, где Праотец и Праматерь держат за руку Бога? Бога там не было. Не так. Он был громом перед дождём. Ликом в солнце. Но он никогда не был… личностью.

Мэриан смотрела перед собой.

- Средняя часть… я не знаю о чём она, - пробормотал Маршалл. - А это последняя часть? Под этим подразумевался Ад?

Огненная Преисподняя? - он помотал головой. - Вы всё сделали не так, мистер Босх. Ц-ц-ц. Люди, сношающиеся со свиньями? Человек-птица, пожирающий души? А что насчёт огромного музыкального инструмента или этого странного кролика? Настолько же безумны, что и сцена в целом. Хотел бы я, чтобы Бездна выглядела так. По крайней мере, там было бы хоть что-то. Что угодно. Какая-то капелька цвета. Хоть какие-то доказательства, что Создатель нарисовал это место, хоть самой грязной из своих кистей, - он вздохнул. - Там было гораздо хуже. Я не могу этого даже объяснить. Отсутствие Создателя и Денницы было гораздо большей мукой, чем все эти фрейдистские игрища. Это было похоже на шторм, который ты не можешь увидеть. Тьма, твёрдая на ощупь. Кроме нас можно было услышать человечество: шепчущее, меняющееся, растущее, раскрывающееся – и не способное сменить себе пелёнки или прекратить разорять собственное гнездо.

Мэриann моргнула.

- Мука. Чистая мука. Столько всяких мелочей из того времени, разбрызганных, как чернильные пятна, всё же не дают увидеть всю картину. Сцены перескакивают с одной на другую, и я знаю, что их разделяют бесчисленные годы. Брат убивает брата. Обещания исцелить всех людей, пострадавших от заразы Творца. Огромные облака мух, опускающиеся на каменные крепости вместе с трубным рёвом, бьющим нам в уши. Все в растерянности. Иногда это похоже на помешательство сна, а порой кажется, что всё это происходит снова. Жаль, что я не могу вспомнить больше.

Мэриann выключила плеер и вытащила из ушей наушники. Она подняла голову:

- Прости, милый, ты что-то говорил?

Он пожал плечами и поцеловал её в лоб:

- Я просто говорил, что музей закрывается через десять минут. Пожалуй, нам пора.

Говорят, что дьявол в деталях, и в этот раз cliché абсолютно точно. Ваш персонаж начинал свою жизнь как сущность вне времени, сущность буквально ответственная за разработку и создание какого-то аспекта физического мира. Падшие были извечными агентами Создателя задолго до того, как они протиснулись в дыру в Бездне и проложили себе путь в человеческие тела. Хотя они и не могут вспомнить все элементы своей ангельской природы, всё же эти элементы являются очень важными аспектами личности вашего персонажа. Вот несколько рекомендаций и указаний, которые помогут вам глубже очертить демона в смертной оболочке.

Создание имён

Имена – могущественные символы во всех религиях мира. В иудаизме верили, что имена ангелов были буквально их целями или заданиями, отданными им Создателем. Рафаил, например, означает «целитель Божий» (исцелённый с помощью Бога, Бог лечил). Сатана (или Ха'Сатан) означает «тот, кто бросает вызов» (тот, кто проверяет). В египетской философии и в Книге бытия вещи создавались, когда их просто называли. Имена также обладают силой в сверхъестественных кругах, что особенно верно для падших. Тот, кто знает твоё имя – твоё Истинное Имя – обладает властью над тобой и твоим извечным духом. Демонические имена (и Божественные и Истинные) – важные аспекты личности демона. Божественное имя демона, по сути, является отражением его титула, положения или задания, данного ему в начале Творения. Их можно сравнить с происхождением первых западных фамилий. Человек, названный "Миллер", например, ведёт свою фамилию от предка, когда-то занимавшегося помолом зерна. Истинное имя демона гораздо более необъяснимо. Это описание самого его духа, равенство всех звуков, вибраций, частей и слогов, сложенных вместе, чтобы сформировать его суть. Как же мы создаём уникальные имена для персонажей Демонов?

Божественные имена

Божественное имя – это титул или назначение, а не истинная гармония вибраций духа демона, но это не значит, что оно не важно. Именно Божественным именем чаще всего будут называть вашего персонажа остальные демоны.

Если вы подыскиваете подходящее имя, то в мифологии полно подходящих примеров, особенно в средне- и дальневосточной. Вы может посмотреть книги или поискать в Интернете имена богов и других персонажей еврейской, христианской, зороастрийской, индийской, китайской, японской, шумерской и вавилонской мифологий. Информация по мифам, связанным с конкретными ангелами, может быть получена из книг, называемых «ангельские словари». Также на некоторых веб-сайтах содержатся описания имён и функций ангелов, падших ангелов и демонов, фигурировавших в религиозных текстах. Один из таких сайтов – www.pantheons.org. Этот сайт – онлайн-справочник по мифологическим персонажам из разных культур.

Также надо решить, является ли выбранное вами Божественное имя тем именем, что персонаж носил до Бездны. Если оно было дано или выбрано в доисторические времена, вполне возможно, что другие демоны знают вашего персонажа и его историю (даже если он сам вообще её не знает). Если прозвание было получено позже (например, в Бездне или даже после бегства), то другие падшие могут не узнать имя – что может вызвать подозрения.

С Небесным именем может быть связан титул. До заключения в Бездне Люцифер и его военачальники давали титулы тем, кто был их достоин – титулы герцогов, баронов, старших лордов, лордов или падших рыцарей. Сохранил ли ваш персонаж титул? Возможно, что после побега персонажа демон сам взял себе другой титул. Титулы вроде «Повелитель желаний», «Меч заката» или «Баронесса Храмового Града Вожделения» – примеры уникальных титулов, созданных демонами для себя. Вы легко можете связать титул с Дополнением Положение из основной книги правил Демоны: Падшие. Если значение Высокого Положения у персонажа равно или выше трех, вполне логично предположить, что у вашего демона был (или есть) титул среди других падших. Значение 4 или 5 указывает, что ваш персонаж был достаточно важен, чтобы получить одну из ключевых позиций от Люцифера во времена до Бездны.

Пример: *Бет дала своему персонажу, Маршаллу Джейксу, Божественное имя Небирос после того, как нашла в сети, что так звали одного из низших демонов Ада. Также она решает, что у персонажа будет Высокое положение 3. Возможно, этого недостаточно, чтобы дать Небиросу официальный титул, но она решает, что до Бездны Небирос звал себя «Кровавый дракон», потому что он был одним из ангелов, даровавшим физическую кровь Праотцу и Праматери.*

Истинные имена

Истинное имя демона – это устное выражение его духа в соединении со сложной серией звуков. Важно помнить, что Истинное имя – это почти абстрактная конструкция звуков не очень легко выражаемая простыми слогами, буквами или другими звуками. Это может быть высокочастотный резонанс, подобный пению (или плачу) тысяч детей, или определённая последовательность несочетающихся звуков (шелест страниц, карканье ворон, бьющееся стекло). Возможно, это даже вообще не звук, так что не стоит особенно беспокоиться о специфике этого имени – просто знайте, что оно больше похоже на сложный шифр, чем на произносимое имя. Не бойтесь описывать его, но не забивайте себе голову подбором подходящего имени.

Выбор дома

Выбрать Дом может быть как очень просто, так и чертовски сложно. Легко это сделать, если вы прочитали описания Домов в основной книге и точно знаете, в какой из них впишется ваш потенциальный персонаж. Чем сильнее размыта картинка вашего будущего падшего, тем сложнее сделать выбор. Если вы не уверены, какой же из Домов выбрать или какому из них лучше подходит ваш персонаж, есть несколько идей, которые помогут вам выбрать Дом для вашего нового демона.

Во-первых: хотя этот раздел и не о создании смертного тела, неплохо бы уже иметь некоторое представление о том, кем является тело-носитель (и кем оно было). Так вы сможете избежать уродливого контраста, вроде вселения жаждущего боя Пожирателя в тело тихой пятнадцатилетней девочки. Или наоборот, вы можете намеренно добиваться такого контраста (больше на эту тему сказано в Анатомии смертного, ниже). Лучше продумать такой вариант заранее, чтобы вы смогли начать создавать двойственность с самого начала. Знание о том, что представляет собой смертный, поможет вам при выборе Дома.

Во-вторых: приведённые в книге описания Домов жёстко и чётко разграничивают ангельские обязанности, но это не значит, что внутри каждого Дома не может быть вариантов. Например, сейчас Дьяволы могут быть «харизматичными Осквернителями и лжецами», какими рисует их книга, но их изначальной обязанностью было нести волю Божью, поэтому возможны разные концепции. Дьявол мог быть военачальником, громогласно командовавшим солдатами падших, или правой рукой барона, обученным политиком с ядовитым языком. Помимо обычных, есть и другие концепции. Дьявол, учитывая знания, доступные Дому, а так же склонность к Социальным атрибутам, мог быть великолепным бардом или поэтом времён до и после Восстания. А ничто не мешает Дьяволу, этому отпрыску Первого Дома, быть воином – героем ранних времён с пылающим мечом в руке.

Суть в том, что любая концепция доступна любому дому, только каждый дом окрашивает эту концепцию в свой цвет. Если вы хотите создать воина, использовавшего воинское мастерство во время восстания, то эта концепция может подойти любому Дому. Дьявол-воин был описан выше – исполненный чести ангельский герой, гордо идущий по полям брани и заглушающий шум боя своим командным голосом. Кнут-воин мог быть защитником, оберегавшим людей среди ярости битв. Изверг-воин мог быть военным стратегом, теории которого могли использоваться в своё время на полях сражений, когда по колебаниям земли (или неба) можно было узнать о продвижениях отряда. Убийца-воин мог, на самом деле, быть ужасающим зрелищем – разукрашенный гладиатор, тёмный и пугающий дух, забирающий души ангелов, бродящий по выжженным залам Сагана. Воин из Дома Осквернителей мог быть кем-то вроде «боевой музы», дервишем яростных атак, вдохновенно голосящим песни своим падшим союзникам. Военный-Преступник мог управлять могучими осадными орудиями, одновременно сражаясь с ангелами, решившими разрушить его жестокие боевые машины. И, наконец, воин-Пожиратель… тут даже говорить не о чем. Давайте лучше представим Пожирателя-поэта. Возможно, это падший, принявший войну, но не думающий о славе и проводящий время в тиши, размышляя над последствиями Восстания в форме медитативной поэзии?

В общем, речь о том, что надо мыслить шире. Хотя падшие, несомненно, отличаются от людей, в них по-прежнему есть индивидуальная искра жизни, делающая их личностями. Они лишь поверхностно определяются своими обязанностями, так же как и мы лишь частично определяемся нашими.

***Пример**: Бет решила, что так как Небирос был вовлечён в создание части смертного тела, он был очень похож на Кнута. Эта идея нравится ей ещё и потому, что она близка к концепции «ангела хранителя», которую Бет приготовила для падшего персонажа.*

История

Время мало значит для обитателей Рая, но мы можем с уверенностью сказать, что существование ангелов до их заключения в Бездне исчислялось тысячами лет. А это значит, что до заключения и последующего бегства в смертное тело ваш персонаж существовал очень долго. Это целое море информации, которую вам предстоит выяснить. Если вы можете себе представить всё, что может сделать смертный за 70-80 лет, то подумайте, что сможет сделать ангел за промежуток времени в сто раз больший. Ваш демон был, в конце концов, ангелом, начавшим своё существование с буквального создания части мира смертных, от грязи и до неба, птиц и деревьев. И это только начало. Падшие видели рождение человека, рост и конец Эдема, ну и, конечно же, не будем забывать о Восстании, поднятом Денницей. Даже для прекращения войны, гремевшей после Восстания, потребовалось целое тысячелетие. Прикинуть и записать всё то, что делал ваш персонаж в это время, кажется трудной задачей, не так ли?

Ну, хорошая новость – вам не придётся описывать каждый год жизни вашего демона в доисторические времена. Это может занять столько времени, что вы, скорее всего, так и не доберётесь до игры. Но всё-таки вам стоит подумать о том, какое место занимал ваш персонаж в великом замысле, а также чем он занимался в бытность мятежным ангелом. И так мы пришли к тому, что можно назвать «опорными» вопросами. Ответы на вопросы о месте вашего персонажа в доисторические времена, как опоры, помогут вам закрепить его образ, создать основу личности и добавить ему глубины, чтобы он не был простой плоской концепцией, которая просто не выдержит пристального изучения в процессе истории.

Какую роль играл ваш демон в Fiat Lux[3]?

Вначале было ничто, и это ничто называлось Бог. Бог решил создать свет своей волей – но Ему потребовались руки, чтобы воплотить Его волю, и так родились ангелы. Когда-то ваш персонаж был одним из этих ангелов. Так чем же он занимался в момент зарождения Творения? Это могло занять семь секунд или семь миллионов лет (время, как упоминалось, не было определено), но ваш демон играл какую-то ключевую роль в буквальном создании мира и космоса, его окружающего. Ваш Дом, при условии, что вы его уже выбрали, может помочь определить, какую роль играл ваш ангел в Творении. Не стесняйтесь отдать своему персонажу власть над какой-то частью «обязанностей» вашего Дома. Один Пожиратель может сказать (при условии, что он сможет это вспомнить в смертной оболочке после побега из Бездны): «Я помогал наделять жизнью птиц с чёрными перьями», тогда как другой Пожиратель будет утверждать: «Я создавал растения, ядовитые для человека». Дьяволы были ангелами, передававшими волю Господа другим – уста божественного действа – но какое именно послание нёс ваш Дьявол? Нёс ли он приказ Кнутам вдохнуть жизнь в нового человека, называемого «Праматерь»? Направлял ли он создание группой Извергов смены дня и ночи, чтобы мир обрёл периоды бодрствования и покоя? Эта информация не является ключевой для определения личности вашего персонажа-демона, но она даст ему некоторые особенности, которые могут бессознательно преследовать его по ходу истории.

Пример: *Бет уже решила, что Небирос отвечал за создание и внедрение крови в системы кровообращения.*

Почему ваш персонаж решился на мятеж?

Ещё одним ключевым элементом падшего персонажа является причина, заставившая его пойти против воли Создателя и поддержать решение Светоносного - рассказать человечеству о существовании ангелов, которые их оберегают. Мы знаем, почему на это пошёл Люцифер, а почему ваш персонаж пошёл на это? Эта информация очень важна, так как она, скорее всего, будет задавать тон действий вашего демона в современности, вне зависимости от того, помнит ли он, почему восстал, или нет. Причины восстания могли быть и очень просты и чрезвычайно сложны. Вполне возможно, что ваш ангел просто очень сильно любил человечество и испытывал жуткую печаль от вынужденного невежества людей. Но есть и другие варианты. Возможно, ваш персонаж был не очень обеспокоен интересами человечества, а восстать решил, потому что настолько любил Люцифера (или просто был под властью его убедительных заявлений), что это казалось единственным возможным вариантом. Или, возможно, причиной стало замешательство. Подумайте о том, что ангелы, по велению божьему, творили удивительные вещи – чудеса – а люди находились в блаженном неведении всего этого. Они не могли понять и оценить всё, что создали ангелы и даже не знали о существовании самих ангелов. Наверное,

[3] (лат.) Да будет свет.

ангелам было очень тяжело понимать, что их тяжёлая работа по созданию красоты орхидеи - создание её ДНК, направление действий опыления и фотосинтеза – всё это попало в руки обезьянам, которые лишь раз посмотрели на цветок, раз вдохнули его аромат, а потом уничтожали его? Возможно, что ваш ангел завидовал Праотцу и Праматери. Они содержались в идеальных условиях, наделённые искрой Божьей, а было ли у ангелов время сесть и насладиться всем этим? Решение Люцифера восстать могло, в теории, дать дорогу любому ангелу, ищущему восстания – вне зависимости от того, разделял ли он намерения Люцифера или нет.

***Пример**: Бет хочет, чтобы Небирос был тесно связан с людьми и защищал их, потому что человечество, так сказать, буквально связано с Небиросом. Именно стремление защищать привело его к восстанию и помогало в просвещении смертных.*

Что делал ваш персонаж в Век Гнева?

Век Гнева – период после наказания Божьего, когда падшие начали вести людей к свету. Когда шторм праха успокоился, падшие поняли, что их восстание будет продолжаться и они смогу переделать мир по собственному усмотрению и подобающим образом обучить человеческое племя. Это были самые ранние дни, если можно так сказать, восстания демонов – и в это время среди мятежного воинства, разделенного на легионы, крепла надежда. Был ли ваш персонаж частью этих легионов, или же он так и не принял решения, или намеренно отказался присоединяться к ним? Если он был членом легиона, то какого и почему? Хотя некоторые легионы формировались, по большей части, падшими какого-то конкретного Дома, они принимали представителей и других Домов. Алебастровый легион, например, состоял по большей части из Убийц, но были и представители остальных домов, хоть и немного. Ваш персонаж мог быть Извергом из этого легиона, желающим отдалиться от остальных и помочь направить узоры будущего глупых людей. Или, возможно, ваш демон был Убийцей, решившим не вступать в Алебастровый легион, а вместо этого присоединиться к Эбеновому легиону, надеясь помочь им покарать тех людей, что не выполнили повеление помогать в перестройке Эдема. Снова, постарайтесь мыслить вне стереотипов, когда дело касается аспектов истории вашего персонажа – он не обязан быть воплощением стереотипа.

***Пример**: Бет считает, что Небирос был верен Люциферу и поэтому вступил в Кровавый легион, придерживаясь идеи «блага для человека».*

Что делал ваш персонаж в Век Чудес?

Это были удивительные времена, и важно понять, какое место в них занимал ваш персонаж. В это время падшее воинство правило людьми, животными и растениями и начало строительство огромных, абстрактных строений – хтонических лабиринтов под землёй и башен, поднимающихся с вершин самых известных горных хребтов. Тем временем в самых отдалённых уголках мира продолжались битвы: странные противостояния меча и песни, которые могли изумлять или уничтожать смертных, захваченных такой битвой. Что делал ваш демон в эти времена? Возможны практически любые варианты. Был ли он Преступником, помогавшим доводить до совершенства Генхинном Люцифера? Был ли он Кнутом, защищавшим кочующие племена смертных от скрытых нападений ангелов Создателя? Или, может быть, его Мука уже начала набирать силу? В этом случае, вполне возможно, что он участвовал в разрушениях, чинимых Эбеновым Легионом, создававшим ужасающие чудеса и безжалостно требовавшим поклонения от человеческих племён, целенаправленно содержащихся в невежестве. Может быть, ваш демон знал о растущей в нём Муке и потому решил жить на окраинах бытия и не вмешиваться в холодную и тихую войну, отказавшись даже обучать человечество более вдумчивому существованию. Повторим ещё раз, возможны любые варианты. В эту эпоху ангелы падшего воинства были богами для смертных. Богами, которые отбирали их, обучали их, любили их, взращивали среди них поклонение. Как в эту схему вписывался ваш демон?

Пример: Бет решила, что Небирос устал от господства демонов в Век Чудес, поэтому он перебрался в отдаленную местность, чтобы просвещать смертных в небольшом городе слоновой кости, расположенном на окраинах бытия.

Что делал ваш персонаж во Время Жестокостей?

Эпоха Жестокостей выросла из убийства Каином Авеля. Этот поступок запятнал землю реками крови и похоти, и все падшие прочувствовали часть этих ужасов. Осада Эбеновым легионом Сагана – пример того, во что превратилось мятежное воинство, распалённое искрой жестокости и жажды крови, которую зажёг человеческий поступок. В это время перед вашим персонажем лежало очень много разных путей. Например, он мог ощутить удар, нанесённый Каином, и присоединиться к числу карающих падших, тонущих в болоте из страданий невинных. Он, переполняемый яростью, мог пойти и другим путём и обратить свой гнев на оставшихся ангелов Господа. Он мог нападать на них, пользуясь обуявшим их страхом (и фактом, что многих из ангелов высших рангов не было, так как они карали Каина за его проступок). Также возможно, что ваш ангел был, вместе с Люцифером, повергнут в ужас тем, во что превратились его братья – ведь война была против Небес, не против людей, так? Наконец, ваш персонаж мог избрать свой собственный путь – полностью избегать боёв, создать культ смертных вдали от войны или же жить среди безжалостных падших и карать тех, кто пошёл против указаний Люцифера. Это время – важный момент для мятежного воинства – время, когда его стойкость подверглась подлинной проверке. В это время война против Небес перешла на новый уровень, и битвы, гремевшие когда-то лишь в отдалённых уголках Творения, теперь вырешли на передний план, неся многочисленные потери обеим сторонам. В какой-то момент ваш персонаж принял решение и действовал согласно этому решению.

Пример: *Бет считает, что первое убийство оказало очень сильный эффект на Небироса, и хотя падший ангел не был поглощён ненавистью, в нём проснулась сильнейшая ревность по отношению к людям. В это время Небирос был настолько одержим человечеством, что даже нападал на других ангелов, считавших, что они вполне могут присматривать за людьми.*

Совет игрокам: Laissez Faire

Одним из возможных вариантов, доступных вам при одобрении Рассказчика, является игра «без вмешательства». Вы играете, не придумывая демоническую историю вашего персонажа. Вместо этого её для вас создаст Рассказчик. Вы начинаете игру персонажем-падшим с глубоким слоем смертных воспоминаний и только самыми поверхностными воспоминаниями о чем-либо демоническом. (Это означает низкое значение Дополнения Наследие или его отсутствие.) Создав историю вашего падшего, так же, как это делали бы вы, Рассказчик будет выдавать вам маленькие кусочки информации в форме обрывочных воспоминаний или столкновений с другими падшими, которые помнят больше вашего персонажа. Такой подход к демонической части вашего персонажа может добавить притягательной загадочности вашему персонажу. Но помните, что этот вариант возможен, если ваш Рассказчик одобрит его. Не ожидайте, что у Рассказчика волшебным образом окажется для вас история, если вы даже не предупредили его, чтобы он ее сочинил.

Что делал ваш персонаж во Время Вавилона?

Решение пришло сверху, лично от Светоносного – возвысить людей и продолжать Войну против Небес. Так началось Время Вавилона, и началом этой эры было обещание, что беды падшего воинства закончатся, и скоро демоны смогут принять свою истинную судьбу и будут править на Небесах. Был запущен Великий Эксперимент, но этот план пошел прахом из-за предателей: Наблюдатели пропадали, родились нефелим, а человечество смялось, как бумажный стаканчик под грузом собственной божественности. Эта эпоха была короче остальных и слишком быстро подошла к концу – которым стала Бездна, но отсюда не следует, что в ней не было места вашему персонажу. Согласился ли ваш персонаж с горделивым заявлением Люцифера? Помогал ли он охранять Десятерых, пока те были в пути, или ваш персонаж был среди тех демонов низшего ранга, что воспротивились Великому Эксперименту? Возможно, что во время Цивилизации Пепла ваш персонаж продолжал выполнять свою старую задачу несмотря на новое «решение», принятое Светоносным. В конце концов, войны с воинством Создателя никто не прекращал. Смертные по-прежнему поклонялись демонам во всех уголках Творения. Был ли ваш персонаж богом среди людей? Скромным наставником, который с сомнением воспринял идею, что эти новые «Наблюдатели» смогут возвысить смертных до высшего состояния бытия? А что с нефелим? Ваш

персонаж ненавидел их, охотился на них, или, может, помогал создавать их? Тогда для падших настали темные времена, хотя некоторые демоны с высокой Мукой считали ту эпоху серебряным веком упущенных возможностей.

Пример: *Небирос, по мнению Бет, был ярым противником Великого Эксперимента. Ведомый чувством зависти к Десяти, демон решил, что он был единственным «истинным учителем» человечества. Он начал свою собственную войну против Десяти и был не последней фигурой в заговоре против принятого Денницей решения.*

Бездна

Описания этой тюрьмы вне пространства и времени разнятся. Некоторые рассказывают про режущий ветер, срывающий любовь с душ демонов. Другие описывают чистую тьму, прах или просто абстрактное отсутствие человечества, Творца и остального мира. Боль смертных просачивалась внутрь, пачкая падших, заключённых в этой тюрьме. Страдание, переносимое человечеством, тысячекратно усиливалось для демонов Бездны, взращивая яд в их душах. Скорее всего, ваш персонаж помнит это время. Он мог остаться один в Преисподней, или мог быть использован повелевавшими им великими герцогами, шипящими его Истинное имя. Это было время ужасного горя, и оно навсегда изменило демонические воспоминания вашего персонажа. Нет чётких правил для описания того, что довелось пережить вашему персонажу, но всегда старайтесь принимать это в расчёт, когда будете описывать воспоминания персонажа об этой эпохе перед историей.

Вопрос суждений

Ещё одним ключевым элементом вашей демонической «половины» является то, как инфернальный персонаж судил о природе вещей в прошлом и судит в настоящем. Эти мнения, за неимением лучшего термина, всегда влияют на действия вашего демона и помогают понять его цели и намерения. Они также помогут вам определить, является ли ваш персонаж союзником одной из существующих фракций.

Человечество

Человечество, в конец концов, было основной причиной восстания и Падения. Решение и повеление Люцифера, приведшие к тому, что ангелы раскрылись перед Праотцом Адамом и Праматерью Евой, – единственный общий определяющий момент существования всех демонов, так что у каждого из них точно есть мнение по этому поводу. Эти мнения сильно отличаются друг от друга, и вам надо точно определить позицию своего персонажа относительно природы смертных как тогда (в доисторические времена), так и сейчас (в современные дни). Были ли смертные гордостью Небес, проклятием Ада или просто согрешившими обезьянами? Значат ли они что-нибудь для вашего персонажа сейчас? Они вдохновляют вашего персонажа или наоборот, он хочет вдохновить их? Являются ли они просто фонарями Веры, содержащими желаемую искру (общий идеал Фаустианцев), или они – последнее проявление Бога на земле и потому достойны любой помощи, которую вы можете оказать (точка зрения Миротворца). Возможно, ваш персонаж стал Жаждущим по сути, если не по приверженности, и теперь смотрит на мужчин и женщин как на мешки с костями и кровью, достойные лишь презрения, боли и унижений.

Пример*: Бет уже решила, что Небирос настолько любил людей, что верил, будто был их «единственным» учителем. Такое доведённое до одержимости стремление защищать могло, по мнению Бет, передаться и современному падшему персонажу.*

Люцифер

Денница, без сомнения, самая главная фигура легенд падших, за исключением Творца. Люцифер был вершиной восстания – могущественный харизматичный Дьявол, первым выступивший против Бога и Воинства. Вне зависимости от того, помнит он об этом или нет, у вашего персонажа есть мнение относительно Светоносного, так что неплохо было бы выяснить, какое именно, особенно в современные дни, когда Люцифер стал такой актуальной темой для обсуждений. Если ваш персонаж

любит Люцифера и по-прежнему пытается найти его, то вашего демона можно назвать Люциферианином. Если ваш персонаж занимает более «агностическую» позицию относительно Люцифера и пытается разгадать все загадки, связанные с Денницей (отсутствие в Бездне все эти бесчисленные тысячелетия), то ваш персонаж, скорее всего, из Скрытных. С Люцифером может быть связана абсолютно любая эмоция. Ваш персонаж ненавидел его с первого дня? Ревновал к ему? Любил его, а потом оплакивал его отсутствие в Бездне? Разумеется, могут быть и более сложные мнения на этот счёт. Представьте себе демона, испытывающего безответную любовь к Люциферу, демона, о котором Светоч даже не знал, который был для него никем. А потом он попадает в Бездну, постоянно думая о нём и том чувстве, которое он называет «любовью» и которое с годами становилось только сильнее и извращённей. Теперь, когда он свободен, Мука утихла, но он по-прежнему чувствует огонь внутри, который заставляет его искать Люцифера, чтобы заставить полюбить себя.

Пример: *сначала, решила Бет, Небирос последовал за Люцифером и верил в идеалы Денницы. Но со временем Небирос пришёл к пониманию, что Люцифер, на самом деле, стал великим предателем, когда решил назначить Десятерых, чтобы те обучали человечество; демон полагает, что подобное оскорбление было серьёзной ошибкой.*

Творец

Бог и Воинство, несомненно, крайне важны для падших. Бог – это сущность, создавшая их и приказавшая *им* творить, а оставшееся воинство ангелов было для демонов постоянной занозой в боку. Что тогда думал о них ваш демон? Ненавидел за их высокомерную святость? Жалел их, потому что они не могли увидеть правду, лежащую у них под носом? А что о Боге? Ваш персонаж с радостью восстал против него или сделал это только после того, как сумел победить огромный страх перед Создателем? А теперь, в настоящее время, в мире нет ни Бога, ни Воинства. Даже отпечатка божественного пальца нигде не нашли. Считает ли ваш персонаж, что теперь у него появилась возможность самому стать Богом и забрать то, что принадлежит ему по праву? Это определит его как Фаустианца. Считает ли он окружающий мир просто солнечной версией тюрьмы, в которой он был заточён все эти годы; местом, которое бросил Бог? (Он будет Миротворцем, если любит человечество, Жаждущим – если считает мир огромной мусорной кучей, от которой надо избавиться.) Является ли отсутствие Бога гарантией свободной воли, настораживающим знаком или причиной боли и гнева?

Пример: *Небирос, решает Бет, огорчался (и огорчается) из-за того, что Творец счёл необходимым создать смертных и использовать их лишь как невежественных големов. Поэтому Небирос отвергает Создателя, но не из ненависти – только из чувства разочарования.*

Анатомия смертного

Марианн лежала на боку в углу, дрожащая и взмокшая. Водянистая красная жидкость текла из её уха и уголков глаз. Маршалл поднял голову, дёрнулся, снова пытаясь сломать стул под собой, но ему просто не хватало сил. Дыхание человека – нет, демона, – обдало его вонью разложения. Мучитель оскалился, показав коричневые зубы, а затем поднял пачку полароидных снимков.

- Ты и вправду думаешь, что это был ты? – спросил он Маршалла. Демон поморщился, когда посмотрел на фото, где Маршалл улыбался, как идиот, пока вода из садового шланга била ему в лицо. Снимок полетел на пол. То же самое произошло с фотографией, на которой Маршалл задувает свечи на именинном пироге. И с полоской маленьких фотографий из фото-будки, на каждой из которых они с Марианн строят дурацкие рожи в камеру.– Мне отвратительны люди. Ты действительно думаешь, что воспоминания этой обезьяны – это ты, Небирос? Омерзительно. Давным-давно мы с тобой многое сделали рука об руку. Фактически, мы изобрели вирусы, ты и я. Гной, опухоли, рак – мир сифилитического наслаждения! Мы были королями чумы, а теперь ты сидишь и плачешь, как девочка, над пирогом, который ты когда-то ел? Тьфу.

Слезы и правда были. Они текли по щекам Маршалла, когда имя Небирос пронзило его мозг, подобно рыболовному крючку. Он многое помнил о своей древней жизни, но остальные воспоминания

были сном, который никак не желал возвращаться к нему. Их место занял роскошный набор человеческих воспоминаний. Карнавалы, перфокарта на работе, любимые радиостанции, смерть кузена, Марианн. Очень много Марианн.

Демон облизал синие губы.

- Небирос, – сказал он. - Я должен знать, где сейчас Ба'ал-Берит. Она выбралась с тобой из Бездны? - Маршалл начал рыться в памяти Небироса (или же всё было наоборот?) и буд-то бы даже зацепился за что-то. А потом это что-то пропало. Демон-мучитель заметил замешательство на лице Маршалла. – Ты даже не помнишь её, да? Вот незадача.

Извивающийся змеиный хвост, жёсткий и сухой, покрытый потрескавшейся кожей, показался из-за спины демона. Его тонкий кончик обвился вокруг скальпеля, с которого капал чёрный гной, притягивающий жужжащих мух. Демон пожал плечами.

- Наверное, я все-таки займусь Марианн. Тебе же хуже.

Демону нужны воспоминания его смертного тела. Без них мучение Бездны захлестнёт его и уничтожит любое сходство с ним прежним, превратив его в переполненную ненавистью сущность, утопающую в собственной ярости.

Создание тела-носителя вашего персонажа – это наполнение второй половины вашего демона: без него ваш персонаж не будет целостным, ведь теперь все демоны видят мир человеческими глазами. Если раньше он помогал создавать смертных и мир, в котором те живут, то теперь он сам стал смертным. Теперь он знает, на что это похоже – быть одним из тех существ, которым помогало развиваться падшее воинство, и это много значит. Личность тела-носителя сильна и всегда будет бороться за контроль. Сможет ли ваш персонаж достичь баланса между демонической и человеческой сторонами своей личности? Первенство заняла человеческая сторона, и демон считает, что он –Джейн Смит, а не Абразаль, падший Рыцарь Кровавого Двора? Или демоническая сторона подавила человеческую память, оставив персонажу много воспоминаний о нём настоящем, но сделав его уязвимым к разложению под действием Муки, растущей у него в душе? В любом случае, этот раздел поможет вам понять, кем был смертный, и что это значит для вашего падшего персонажа.

Воззвание

Что-то в сознании смертного стало маяком для вашего демона – слабым сигналом среди тьмы и ненависти, который приманил его к телу. Имеет смысл начать создание смертного с этого момента, потому что именно тогда возникла первая и самая важная связь между разумами демона и смертного. Что-то в человеке должно резонировать с личностью демона. Демоны крайне редко вселяются случайно, без причины, в никак не связанное с ними тело. У каждого Дома есть определённый архетип людей, к которым влечёт членов этого дома. Не стесняйтесь пользоваться этими архетипами, но также не забывайте оглядываться на персональную историю вашего демона (которую вы к этому моменту уже, наверняка, создали) и использовать её для более тонкого понимания того, к какому типу смертных он будет инстинктивно тянуться.

Возьмём, к примеру, Кнута, который защищал людей от хаоса, вызванного битвами с Воинством Творца или жестоким безумием нефелим. Его задачей в те дни была защита человечества любой ценой. А потом его мученический дух был сброшен в Бездну Преисподней и теперь нашёл разлом во тьме, позволяющий ему сбежать. Какая душа воззовёт к нему и почему? Существует бесчисленное множество вариантов, каждый из которых будет по-разному объяснять, почему демон притянулся именно к этой душе.

Рассмотрим консультанта психологической помощи жертвам изнасилований. Возможно, демон видел, как беспощадные падшие насиловали людей во Время Жестокостей, и мотивы советника психологической помощи были достаточно близки падшему, чтобы привлечь его (вероятно, в этом случае вы создаете Миротворца). А что будет, если демон притянется к жертве изнасилования? Часто демона может привлечь очевидное отсутствие в человеческом сознании близких ему идеалов, а не их наличие. В этом случае демон видит возможность усилить смертного, положить конец его страданиям – и таким образом может быть реализован Кнут. Возможно, Кнут займёт место погибшего в перестрелке полицейского, зная, что тот умер за то, во что верил: закон, прядок и

безопасность людей. Вполне возможно, что из-за непреодолимой боли Бездны Кнут будет стремиться к тёмной человеческой душе и выберет в качестве вместилища насильника, через него наказывая людей, изливая на них свое отчаяние, вызванное невозможностью хоть что-то изменить в этом мире.

Выяснение, почему ваш демон был «призван» к человеку, – ключевой момент. Воззвали ли к нему человеческие добродетели и верования, которые были присущи и самому демону, или именно отсутствие этих идеалов вызвало в демоне желание «починить» смертного? Испытывал ли смертный сильнейшие эмоции, резонировавшие с вашим персонажем? Это были любовь, надежда и сочувствие другим? Или это были гнев, похоть и разочарование от бесполезности собственного невежественного существования? А может, страдания смертного были так сильны, что они виделись вам позорным пятном? Или, может быть, смертный был энергичным и оптимистичным, сиявшим, как маяк для вашего персонажа? В любом случае, смертный – это решение уравнения демона, всё то, что он ищет в наши дни, осознанно или нет. Определение этого момента – отправная точка для будущей детализации смертной половины вашего персонажа.

Пример: *в качестве смертной половины своего персонажа Бет создаёт человека по имени Маршалл Джейкс. Почему демон избрал Маршалла? Бет говорит, что Маршалл – разочарованный санитар отделения экстренной медицинской помощи, пропитанный болью и кровью, которые он видит изо дня в день. Бет считает, что Небирос будет искать в человеке отчаяние и печаль, которые и источает Маршалл. Кроме того, Маршалл – представитель медицинской профессии, а это ещё одна зацепка, за которую может схватиться Небирос.*

Искра Жизни

Так же, как ангелы когда-то вдохнули жизнь в мир, вы должны вдохнуть жизнь в смертного, в котором обитает ваш демон. Поскольку сознание демона погружено в воды человеческой души (по крайней мере, вначале), вам надо как можно больше узнать о сосуде, который занимает ваш персонаж. У человеческой половины персонажа, как и у его демонической части, есть своя история с собственными надеждами, мечтами, отношениями и мотивациями. Приведённые ниже вопросы должны помочь вам разобраться в жизни вашего смертного тела.

Чем ваш персонаж зарабатывал на жизнь?

Этот простой вопрос является одним из самых значимых для демона – в конце концов, демоны были разделены по своим «работам». Хотя это и не единственное их различие, оно очень важно для персонажа-ангела, поэтому должно играть значимую роль и для смертного. Плюс, преданность смертного работе может стать одной из причин, заставивших демона выбрать именно это тело. Конечно, должность продавца в видеомагазине мало что может сказать о человеке, но вот пожарного его должность характеризует хорошо. Давайте рассмотрим в качестве примера пожарного. Человек, борющийся с огнём, укладывается в архетип героя, что может привлечь Дьявола или Кнута, которым нравится самоотверженность этой профессии. Возможно, мотивы пожарного не таковы, какими кажутся, и он может наслаждаться вниманием, которое вызывает его работа. Такой человек может привлечь Дьявола-Фаустианца или, возможно, Осквернителя, наслаждающегося «вдохновением», которое могут вызвать поступки смертного. Если человек был библиотекарем, он может притянуть охочего до знаний Изверга (или любого из Скрытных). Серийные убийцы/насильники могут привлечь Жаждущих; инженеры или компьютерные программисты - Преступников; могильщики (или, наоборот, акушеры) притягивают Убийц. Связь между профессией смертного и Домом и/или фракцией может быть далеко не так очевидна. Вне зависимости от важности такой связи, профессия (или отсутствие таковой) – важный элемент жизни и личности человека.

Пример: *Бет решила, что Маршалл – санитар, работающий в отделении экстренной помощи в больнице.*

На что похожи его личные отношения?

Равно как работа или карьера, нас определяют наши отношения с другими людьми. Никто не одинок в этом мире – мы постоянно вступаем (или вынуждены вступать) во взаимоотношения с

другими. Природа этих отношений не только важна для характеристики смертной половины вашего демона, но также может объяснить, почему демон выбрал именно это тело. Женщина, искренне любящая своего мужа, может показать падшему с низкой Мукой, что в человечестве есть нечто доброе и прекрасное, и таким образом может привлечь его, когда придёт срок. А подросток, постоянно подвергающийся насилию со стороны сверстников (и, возможно, родителей), может привлечь внимание сбежавшего Пожирателя, поддерживающего идеи отмщения и силы. Помимо этого, отношения смертного помогают полнее понять его историю. Демон, может, и вселился в тело, но это не значит, что отношения смертного внезапно будут отброшены на обочину, как разбитые в аварии автомобили. С одной стороны, другие люди, поддерживающие отношения со смертным, вряд ли просто забудут персонажа и не станут бороться с тем, что их игнорируют. Но, что гораздо важнее, демон сам частично становится человеком. Демон вряд ли захочет просто отказаться ото всех отношений, важных для этого человека. Если смертный любил своих детей, то демон, скорее всего, тоже любит этих детей, независимо от того, хочет он этого, или нет. Более того, именно эта любовь к детям будет защитой против постоянной угрозы Мук Ада. Такие сохранившиеся отношения, а также то, как демон воспринимает их и относится к ним, помогают полностью понять персонажа. Верит ли демон в честь и близость лучшего друга? Или демон стал Фаустианцем и пытается поработить друга? Напоминает ли эта дружба демону те отношения, что были у него до того, как его поглотила Бездна, тем самым только огорчая и раздражая его?

Вам надо определиться с отношениями смертного – друзьями, семьёй, любимыми, коллегами, бывшими любовниками, смертными врагами, нежелательными связями – и при этом проработать их как можно подробнее. Один из способов сделать это – нарисовать «схему отношений». По центру листа напишите имя человека и несколько ключевых деталей, касающихся его. Затем вокруг его имени напишите имена других персонажей и краткое их описание. (Например, «Томми Браун, любящий муж» или «Мара Розалеоне, любовница».) Потом нарисуйте стрелочки, связывающие этих персонажей со смертным телом демона – одна стрелочка идёт от тела-носителя к персонажу, с которым тот состоит в определенного рода отношениях, а другая идёт от этого персонажа к телу-носителю. Вдоль этих стрелочек вы можете написать несколько слов, характеризующих отношения между двумя персонажами (например, носителя зовут Клайв Джонс, один из связанных с ним персонажей - доктор Дэвид Роусни, жестокий отчим. На стрелочке от Роусни к Клайву вы можете написать: «Ни во что не ставит пасынка и потому постоянно унижает его эмоционально и вербально». На стрелочке от Клайва к Роусни вы можете написать: «Обожает своего отчима, несмотря на унижения».). Такой круговой график позволит вам глубже понять многочисленные отношения смертного тела, а также снабдит Рассказчика полезным орудием, которое поможет ему встроить этих персонажей в историю, чтобы та стала ещё интереснее. (Можно даже нарисовать стрелочки между другими персонажами, чтобы определить связи между людьми, окружающими человеческую личность.)

Наследие

Хотя это обсуждается позже в тексте о прелюдии (см. ниже), Дополнение Наследие также стоит принимать в расчет при создании смертной половины вашего персонажа. Показывает ли высокое Наследие, что ваш персонаж намеренно игнорирует (или не может вспомнить) человеческую сторону вместо демонической? Может так, а может, и нет. Решать это вам и Рассказчику. Но низкое значение Наследия однозначно указывает на зависимость от человеческих воспоминаний. У вас мало (или вообще ноль) точек в Дополнении Наследие? Тогда постарайтесь как можно лучше проработать вашу человеческую половину персонажа, так как именно она станет той лошадкой, что потянет всю телегу. Со временем демон может проявиться, и тогда воспоминания о древнем мире начнут просачиваться через барьеры, но до тех пор у него есть только воспоминания смертного. Используйте дополнение Наследие в качестве руководства.

Каковы были потребности и нужды вашего тела-носителя?

Персонажи часто характеризуются тем, чего они хотят и как далеко они готовы зайти ради получения желаемого. В таких нуждах проявляются их надежды, мечты, желания и потребности, которые могут обеспечить глубину человеческому персонажу и большую связь с подселенным

демоном. Экологический террорист, известный благодаря рьяной защите окружающей среды, может хорошо подойти сосредоточенному на природе Пожирателю, готовому сделать всё, чтобы остановить осквернение дикой природы. Связь человека с окружающей средой может привлечь Кнутов, многие из которых часто имеют отношение к делу защиты. Чего хотел человек? Мира во всём мире? Любви? Секса? Знания? Денег? Власти? Наверное, всего и понемногу. Другой вопрос, как далеко готов зайти человек, чтобы это получить? Провёл ли он всю свою жизнь в тщетной погоне за своими желаниями? (И как тщетность отразилась на привлечении демона?) Или человек настолько пресытился ничего не стоящими идеями и вещами, что это превратило смертного в пустую оболочку? Ищущие власти и денег могут привлечь Дьявола или Фаустианца. Скрытные или Изверги часто продолжают дело тех, кто искал знаний и мудрости. Вы можете сильнее конкретизировать желания смертного. Можно, например, сказать: «Урия был человеком, настойчиво желавшим отомстить пьяному водителю, забравшему жизни его жены или детей», или «Карл Фечтер хотел посредством Интернета нести ещё не определившимся подросткам идею превосходства белых». (После вы должны спросить себя, как это проявляется в демоническом отражении. Продолжает ли отмщение Урии Пожиратель, занявший его тело? Продолжит ли Изверг внутри Карла его кампанию ненависти, или будет стараться восстановить разрушенную душу человека?)

Пример: *Бет уже определилась с некоторыми желаниями и потребностями Маршалла, создав Марианн – он любит эту женщину и готов ради неё на всё. Она также решает, что Маршалл готов продолжить обучение, чтобы стать врачом.*

Чего боялось тело-носитель?

Страх – это другая сторона желаний и потребностей. Страхи тоже определяют нас и часто мешают достичь успехов в наших начинаниях. Может быть, мы и хотели бы подойти к девушке в баре и взять у её номер телефона, но страх оказаться отвергнутыми мешает нам даже попытаться. Тревога и страх могли быть жизненно важными спутниками смертного на его пути. Например, у человека, желавшего лишь карьеры певца, мог быть страх, внушённый родителями («Да не возьмут тебя музыкантом. На что ты будешь жить? Ты даже страховки не получишь, если будешь музыкантом. Ты сгниешь в канаве, прежде чем прославишься!») И этот страх помешает такому человеку стать в жизни тем, кем он хотел быть. (Посмотрите на это и с другой стороны. Страх провала может подстегнуть его и помочь в реализации желаний, но какова будет цена?) Все живут в страхе: преступности, отвержения любимыми, страдания, насилия, убийства. Некоторые люди боятся близких отношений, другие боятся быть слишком далеко от тех, кого они любят. Страхи бывают иррациональные («Я боюсь, что кусок спутника упадёт из космоса и убьёт меня».) и рациональные («До меня домогались, когда мне было пять, и поэтому я боюсь того, на что способны люди»). После того, как вы определитесь с этим, вы сможете понять, как в это вписывается демон. Страх – это пламя, которое быстро привлечёт мотыльков, став своего рода аперитивом перед вселением. Человек с параноидальным страхом смерти (не просто боязнью умереть, а таким страхом, который управляет всей его жизнью) может привлечь Убийцу, наслаждающегося вкусом этого страха – или, наоборот, стремящегося избавить смертного от него. Ранее упоминавшийся певец, чей страх останавливал его от попытки достичь желаемого, может привлечь Осквернителя, желающего заполнить пустоту, дав смертному дар песни. Или демон может воспользоваться им, чтобы получить власть и поклонение посредством «самопродажи».

Пример*: Бет считает, что страхи Маршалла привязаны к его желаниям. Он боится потерять свою любимую, Марианн, а ещё он боится, что у него не получится стать врачом, и это останавливает его.*

Варианты создания персонажа

Начинать лучше с создания демонической части персонажа. В конце концов, история демона была раньше, так зачем нарушать хронологический порядок? Однако если вы захотите, то можете обратить процесс и вначале проработать жизнь смертного. Тут нет ничего плохого – это просто будет означать больший акцент на истории смертного. Так вы сможете подогнать душу демона к уже созданной человеческой. Это может пригодиться, если у вас есть хорошая идея человеческой личности, но нет демона, который подошёл бы этому смертному, поэтому лучше начать с того, что

уже есть. В таком подходе нет ничего зазорного, но не забудьте согласовать всё с Рассказчиком, чтобы убедиться, что вы не нарушите его планов.

Есть и другой вариант – полностью создать инфернальную историю вашего персонажа и позволить Рассказчику создать человеческую половину. Это, разумеется, не способ свалить с себя половину работы. Вы должны получить разрешение Рассказчика, прежде чем делать это, так как именно ему предстоит уйма работы. Если он на это согласится, вы полностью создаёте демона, а потом Рассказчик получает полный контроль над тем, какой, по его мнению, смертный лучше всего подойдёт этому демону – учитывая вашего персонажа и общий ход истории. После он может рассказать вам, какое смертное тело будет у вашего демона, или может использовать «амнезию» (ваш персонаж сохранит часть своего демонического сознания, но лишь малую часть сознания смертного). По ходу игры обе личности и истории начнут собираться по кусочкам посредством общих усилий игрока (вас) и Рассказчика.

Какие обстоятельства привели к вселению?

Последний вопрос. Ваше человеческое тело из-за чего-то опустело, и в этот момент в него вселился демон. Носитель умер? Если да, то как? Возможно, что сама смерть человека привлекла демона. Например, человек, умерший от заболевания, передающего половым путём, может привлечь Осквернителя с высокой Мукой, который инстинктивно ассоциирует смерть с желанием. Смерть человека, скорее всего, окажет огромное влияние на будущее персонажа. Осквернитель, например, может попытать переосмыслить смерть персонажа и заставить его вести любящую (а не похотливую) жизнь. Или он может пойти другим путём и захотеть ещё сильнее наказать смертное тело – и, возможно, передать болезнь посредством удовлетворения своих извращённых желаний.

Также не списывайте со счетов возможность, что вовсе не смерть позволила войти демону в тело. Души некоторых людей увядают ещё в живом теле. Коматозные, душевно больные или даже жертвы невообразимой жестокости (замучившие сами себя или замученные кем-то) являются превосходными целями для бежавших падших. Такие ситуации достаточно чётко определяют условия жизни человека. Женщина, над которой издевалось множество её ухажёров и муж, может стать вместилищем для полного ярости Пожирателя-воина. Она же может привлечь Кнута, готового защитить ее, или Фаустианца-Дьявола, желающего сменить расклад и превратить слабую женщину в сильную.

Пример: *Бет решает, что, по иронии, Маршалл погиб в больнице от удара в шею, нанесённого наркоманом на «ангельской пыли», который пришёл с другой жертвой передозировки. Ей нравится ирония ситуации: Маршалл погиб от руки человека, а Небирос яростно защищает всё человечество – даже убийц и наркоманов.*

Параллельные концепции

Вы создали демона и его ангельскую историю. Теперь вы прорабатываете человеческую половину уравнения падшего и стоите перед выбором. Вы можете создать смертное тело как личность, параллельную демонической. Другими словами, вы создаёте двух персонажей, у которых сходств больше, чем различий, демона и смертного, понимающих друг друга, тематически сходных и разделяющих одни и те же принципы. Предположим, вы создали демона – Пожирателя-воина, так что, пытаясь создать параллельную концепцию человеческого носителя, вы наделяете смертного личностью, гармонирующей с современным «воином». Как когда-то Пожиратель воевал за падшее воинство, так человек мог бороться против преступности в качестве полицейского офицера или агента ФБР. Или он мог быть «воином» уличной банды, которая часто сталкивалась с другими бандами. Другие архетипы воина включают членов армии, охранников, инструкторов восточных единоборств. Также можно рассмотреть концепцию «воин» чуть более абстрактно. Человеческая половина может быть «воином» в борьбе против вырубки лесов или «бойцом» на поле для американского футбола. В итоге вы придете к двум сходным концепциям. Вы представляете себе демона, а теперь создаёте человека, сходно с ним мыслящего.

***Пример**: Сьюзен создает демона Ваджрапани. Ваджрапани был эгоистичным Дьяволом, заставлявшим смертных строить стеклянные соборы в свою честь в Век Чудес – он был Фаустианинцем до мозга костей; Дьявол, который не вредит людям, если только это не помогает ему получить ещё больше поклонения. Сейчас Сьюзен добралась до создания смертного тела для Ваджрапани, и она решила создать смертного, сходного с демоном. Сьюзен создает Сильвию Джексон, безжалостного исполнительного директора кое-как уцелевшей Интернет-компании. Сильвия смогла удержаться на плаву и сохранить компанию, пройдя по головам. И Ваджрапани и Сильвия Джексон – жадные до власти манипуляторы, и Сьюзен считает, что две эти концепции – человеческая и демоническая – хорошо сходятся идейно и тематически.*

Контрастирующие концепции

Второй доступный вам вариант – полностью избавиться от описанного выше параллелизма и вместо этого создать человека, который так или иначе контрастирует с придуманным вами демоном. Это путь менее исхоженный, так как на нём будет ощущаться нехватка связей между личностями демона и смертного. Однако такое сближение, пусть и трудоёмкое, скорее всего, даст большое количество возможностей для отыгрыша, так как персонажа буквально разрывают два сознания.

Предположим, что вы создаёте Осквернительницу, которая до Бездны была девой похоти, стремящейся потворствовать плотским желаниям – по сути, архетип «суккуб». Существо, которое хочет получать удовольствие любыми доступными способами. Что случится, когда это существо похитит тело женщины, боящейся сексуального контакта настолько, что она принесла обет безбрачия? Или мужчины в инвалидном кресле, который с детства был не способен вступать в физические отношения с кем-либо из-за физических ограничений? Или жертвы изнасилования, чьи воспоминания о сексуальном контакте вызывают не удовольствие, а только волны боли, сожалений и мстительной злобы? Происходит конфликт. Осквернитель – теоретически, сущность мощной сексуальной энергии – теперь заперт в стенах человеческого существа, боящегося секса или пребывающего в ужасном состоянии из-за превратностей судьбы, и теперь две личности постоянно борются друг с другом.

Еще раз напомним, что отыгрывать такой тип персонажей надо с большой осторожностью, и мы рекомендуем работать вместе с Рассказчиком, чтобы развить эту идею так, чтобы она помогала игре, а не мешала. Также надо отметить, что даже при создании контрастирующих половин демона и смертного должны быть какие-то причины, по которым демон выбрал именное это смертное тело. В предыдущем примере с Осквернителем через всю историю красной линией проходит тема секса и похоти – отсутствие идей Осквернителя (или испытываемое к ним отвращение), скорее всего, привлекут демона к такому телу. Использование контрастов не означает, что вы сочиняете какое-то случайное, совершено не связанное с демоном тело смертного. Это способ не предназначен для комедий или сценариев в стиле «корова на льду». Он нужен для усиления конфликта интересов внутри такой странной пары.

***Пример:** Марти создаёт демонессу Ба'ал-Берит, Преступницу, единственной целью которой до заключения в Бездне было создание великолепного холодного оружия для легионов. Её работы были широко известны и приносили ей великую мощь и поклонение в то время. Пытаясь создать контрастирующего человека, Марти создаёт Марси Мёрфи, полную комплексов на сексуальной почве, программистку, боящуюся успехов и не желающую заявить о себе и своём мастерстве. У обеих личностей присутствует общий элемент создания и конструирования: Ба'ал-Берит была создателем оружия, а Марси – создательница программ, но демонесса был всегда уверена в успехе, тогда как Марси испытывает трудности с самооценкой из-за целого ряда провалов за плечами. Марти надеется, что такой контраст даст ему больше возможностей для отыгрыша, а также шанс постепенно объединить обе личности.*

Повседневные проблемы

Отлично, вы создали демона. Великого, могущественного, повелевавшего легионами смертных, так? Возможно – а возможно, и нет. Если вы хотите сделать персонажа более реальным, вы можете взвалить на смертного человеческие проблемы, от которых демону будет тяжело избавиться. Таких

проблем много, и их нетрудно придумать. Неплохой подсказкой станет то, что вы сами их периодически испытываете. Плата за жилье, счета, болезни, работа, дети, о которых надо заботиться, супруг, которому надо уделять внимание, семейные ужины, на которые надо ходить, и прочие приятные мелочи, постоянно создаваемые жизнью. Да, вы – демон, по самые гланды накачанный знаниями и умениями апокалиптической формы, но помните, что за использование этих сил всегда приходится платить. Для начала, если вы зайдёте в банк и запудрите мозги кассиру с использованием Веры, вас могут заметить – и не обязательно хорошие люди. Другие демоны, охотники на демонов и другие существа Мира Тьмы могут обратить на вас внимание, если вы ходите и разбрасываетесь Верой каждый раз, когда сталкиваетесь с крошечными жизненными трудностями. Но важнее всего то, что если при использовании инфернальных сил что-то пойдёт не так, вы рискуете поднять своё мучение ещё на один пункт, а это редко идёт на пользу. Демонические силы - это здорово, но они не являются панацеей от всех проблем, с которыми сталкивается ваш смертный. Помните об этом при создании смертной половины персонажа. Можете набросать список человеческих трудностей, которые есть у вашего персонажа, и передать его Рассказчику, чтобы тот смог встроить их в игру. Всё что угодно, чтобы сделать историю лучше.

Пример: *При создании Маршалла Бет решает создать ему целую гор мелких проблем. У него 18000$ кредита за машину. Он скрывается от своего брата и ищет одобрения отца. Он постоянно измотан многочасовой работой. Ему едва хватает денег на то, чтобы платить за жильё. Ну, и так далее.*

Прелюдия

Его разум был просто пучком нервных окончаний, пустых и нетронутых. Каждое воспоминание о Бездне – вся ненависть, отвращение, жестокость, – каждая крошечная частица колола его, и он мог ощутить вкус множества болезней на кончике своего языка. Он взглянул вниз и широко раскрытыми глазами посмотрел на валявшегося без сознания в углу человека. Он силился понять, что он мог с ней сделать. Насколько сильно она пострадала. Мысль вспышкой появилась в его сознании – они доверились смертным. Обучили их. Любили их достаточно сильно, чтобы принять самую большую и мерзкую пулю, о которой только знали доисторические времена, и ничего не получили в ответ. Он рассмеялся. Маленькие глиняные человечки Создателя. Как легко и приятно будет поцеловать её и передать болезнь на её язык…

…но ведь было и ещё что-то. Что-то, подобное кровоточащей ране. Человечество. Смертность. Жизнь, прожитая с прогулками по парку, джазом, похабным сексом, пассивно-агрессиными доводами, Интернетом, поливанием цветов вместе с маленькой девочкой, телефонными звонками, кофе и Марианн. Всегда Марианн. Это всё равно что открыть старую рану и вновь залечить её, но в этот раз чуть лучше. Всё старое, ненависть незапамятных времён, упокоилось в нём, и он испытал странное, чуждое чувство гармонии. Он немного поплакал, склонившись над её трепещущим телом, затем поднял её и перешагнул через безжизненную оболочку, которую некоторое время занимал демон-мучитель. Он вынес её из комнаты, не прекращая шептать ей на ухо нежные слова.

Теперь всё будет хорошо, думал он. Было ощущение, что две половинки внутри него стали двумя целыми. Две части пока не могли сойтись вместе, не взялись за руки в попытках понять друг друга, но они обязательно поймут. Демон. Человек. Где-то между ними – Маршалл Джейкс – Небирос; немного счастливый и немного печальный.

Столкновение тезиса с антитезисом порождает синтез. Таково создание любого персонажа-падшего. Ваш тезис, начало, – это падший ангел, демон, только что сбежавший из бездны. Антитезис – это человеческое тело, смертный, хрупкий и уязвимый, со свой историей. Когда они сходятся вместе в одном теле, вы получаете синтез – комбинацию обоих половинок вашего персонажа. Этот раздел поможет вам объединить две части, не оставив швов, и начать игру с полным знанием того, как обе половинки относятся друг к другу. Заодно вы, может быть, найдётё новые идеи по слиянию демона и человека, которые пойдут на пользу игре.

Извлекая демона

Память – зверь непостоянный. Она существует в зоне полутени, зажатая между фактом и вымыслом. Наши разумы заполнены неверными воспоминаниями, измененными воспоминаниями или белыми пятнами. Если мы помним о чём-то, значит, это действительно было? Не это ли и есть мы? Если мы не можем доверять собственным мыслям, то чему вообще можно доверять?

Итак, вы столкнулись с одной из ключевых проблем падших (особенно тех, что недавно вырвались из Бездны) – ненадёжностью воспоминаний. Рассмотрим проблему: Утар – падший ангел, Пожиратель, существовавший ещё до того, как человечество было создано Небесами. Утар обладает бессчётными тысячелетиями воспоминаний, как ангельских, так и демонических, как в Аду, так и вне его. Утар сбежал и был привлечён к телу и духу полицейского офицера, буквально несколько секунд назад погибшего в перестрелке в старшей школе. Внезапно обширный объём демонически-ангельских воспоминаний Утара тонет в воспоминаниях человеческого полицейского. Коп (которого звали Джон), помимо этого, оставляет так мало воспоминаний, что Утар может даже не вспомнить, что он когда-то был демоном. Он очень легко может считать себя копом «Джоном», просто переживающим какие-то странные ощущения. Замешательство в полном объёме. У Джона/Утара начинаются проблемы с памятью. Он знает, что он всего лишь парень, который каждое утро покупает молоко, любит холодное пиво после смены и является прилежным католиком, так? Что случится, когда эти воспоминания начнут трескаться, как стены Бездны, и «Джон» начнёт вспоминать прошлое Утара? Внезапно Джон вспомнит свой выпускной, а вместе с ним – стычку в небе над извергающимся вулканом, с алмазным мечом в руках и парой вороньих крыльев за спиной. Это не просто картинки у него в голове – это его воспоминания. Он не очень понимает, в чем дело, но считает, что это крылатое существо – он. Он помнит события не от третьего лица. Он помнит, как меч рубил бедро ангела и вгрызался в кость; он помнит потоки жгучего воздуха под собой, бьющие из извергающего магму вулкана. (А это только первая неделя Утара в мире!)

Из-за этого всё становится только запутанней. Природа самоопределения и воспоминаний обращается в призрачный дым прямо у него на глазах. По мере того, как образы из жизни ангела начинают прорываться сквозь воспоминания находящегося на службе измотанного полицейского, неуверенность становится все сильнее. А дальше начнутся пикантные вопросы. Вопросы «кто ты» и «кем ты был» начинают бороться друг с другом. Некоторые падшие уживаются с этой двойственностью, осознавая правду о том, что случилось на самом деле. Эти демоны пытаются понять дихотомию своих личностей и способны принять свою двойственность. Другие стараются вспомнить одну сторону своей личности сильнее, чем другую. А остальные просто сходя с ума в процессе столкновения и разрушения обеих личностей. Ниже представлена серия этапов, через которые проходит большинство падших после бегства из Бездны и вселения в человеческое тело. Это не непреложные правила, они представляют одну из потенциальных возможностей.

Искажение

Поначалу многие вещи кажутся недавно сбежавшему ангелу нелогичным. Это борьба за рождение с детской чувствительностью, событие, которое может измотать кого угодно. Поэтому отдалённое чувство искажения сопутствует этому процессу. На этой стадии демон, скорее всего, будет думать о себе как о смертном. В конце концов, доминирующее сознание – это сознание смертного, и воспоминания демона заперты, практически недоступны. Со временем, конечно, персонаж начнёт ощущать искажение и памяти, и времени. Всё будет казаться не к месту, не так, как надо, как будто мир (и воспоминания о нём) соткан из линий, пересекающихся под непривычными углами. Персонаж может начать задаваться вопросами собственного душевного здоровья или в действительности обдумывать вариант, что он – не человек.

Также в игру могут вступить яркие эмоции. Например, персонаж может испытывать необъяснимую радость. (В конце концов, спасение от вечной пытки Бездны стоит ликования, даже если демон не помнит деталей.) Время, проведённое в Бездне, могло оставить тёмный след на эмоциях демона, так что персонаж может впасть в депрессию, отрешение, испытывать приступы ярости без каких-либо причин. Это может привести к тому, что «смертный» начнёт совершать

непредсказуемые поступки, не сможет выполнять обращения и по прошествии дней и недель будет все больше запутываться в себе. Этот этап обычно продолжается от нескольких дней до нескольких недель.

Разделение

В этот момент начинают просачиваться демонические воспоминания: если и не сами воспоминания (в зависимости от количества точек в дополнении Наследие), то общие искажённые чувства инфернальной природы демона. В это время персонаж вряд ли примет свою демоническую сторону, но, возможно, начнёт смотреть на свою человеческую половину более подозрительно и пренебрежительно. Хотя персонаж и не думает о себе как о «падшем ангеле», он, скорее всего, знает, что он – не совсем человек. Начнут проявляться другие элементы, вроде присутствия (и необходимости) Веры в жизни персонажа. Персонаж может непредсказуемым образом использовать обращения или периодически выпадать в апокалиптическую форму, ненамеренно вызывая эффект проявления у неподозревающих смертных. Также демон, скорее всего, пойдёт по одному из двух путей. У него могу быть неконтролируемые перемены настроения, по мере того, как он приходит к согласию с действительной ситуацией, или он потеряет на время все эмоции, становясь холодной и жестокой личностью, смотрящей на всё с ледяной отрешенностью со своей колокольни. Этот этап может длиться от нескольких недель до года, в зависимости от природы персонажа.

Восстановление

Здесь персонаж начинает путь принятия – демоническая сторона крепнет в его голове. Персонаж, скорее всего, вспомнит некоторые ключевые детали своего прежнего существования: Истинное и Небесное Имя, возможно, свою «функцию» в доисторические эпохи. Если у персонажа есть Дополнение Наследие, другие ключевые воспоминания также начнут возвращаться – не все, но некоторые ключевые ощущения, которые вы описывали при создании демонической истории (см. Анатомию Ангела). Эти воспоминания приходят через «триггеры», или события, людей, места, которые действительно вызывают неожиданный всплеск памяти. Встреча с другим падшим – самый распространенный триггер. Персонаж может внезапно вспомнить другого демона из времён до Бездны, или этот демон может просто пробудить «старое я» персонажа, которое постоянно пытается вырваться наружу. Триггеры могут быть и более абстрактными. Персонаж может поймать себя на мысли «Да, это дерево совсем не то, что было в Эдеме, помнится мне, какие дикие и зелёные леса были…», и внезапно приходит важное воспоминание. Все это в итоге приводит к тому, что баланс может начать смещаться в сторону демона. Хотя человеческие воспоминания остаются и

продолжают обеспечивать защиту от Муки, демоническая сторона начинает крепнуть (и иногда доминировать). Другой ключевой характеристикой этой стадии является поиск недостающей информации. Будут оставаться пробелы, и персонаж может встать на путь самораскрытия, чтобы узнать больше о поглощённом «ангеле». Эта стадия может пройти серией озарений за очень короткий период времени, или может буквально тянуться годами, проведёнными в попытках персонажа узнать больше о своей древней половине.

Перерождение

Перерождение происходит, когда персонаж вырывается из своего личностного кокона к пониманию того, чем он был и чем он стал. Всё его предшествующее существование, которое он в состоянии вспомнить (используйте Дополнение Наследие в качестве руководства), достигает предела. Никакие воспоминания к демону больше не вернутся, помимо того, что может быть раскрыто в ходе истории в качестве роста персонажа (см. «Повышение Дополнений»). Это, разумеется, не значит, что персонаж вспоминает всё своё прошлое. В действительности, возможно, он помнит очень малую часть своей прошлой жизни. Ключевой момент этой стадии – принятие обоих половинок личности и способность действовать наружно, а не внутренне. До этого момента персонаж в замешательстве, отчуждён, колеблется на волнах эмоций по мере того, как тёмные и неестественные воспоминания поднимаются на поверхность. Но теперь персонаж принимает свою двойственную природу. Он знает, что был ангелом. Он знает, что случилось. Он вошёл в тело человека и теперь носит человеческое тело и разум, как костюм для Хэллоуина, который не может снять. И он знает, чем он стал. Он – падший ангел, слияние человека и демона с воспоминаниями обоих. Не сказать, что он особо здоровый, уравновешенный или вменяемый, после всех этих открытий, но он, скорее всего, разберётся с этим и придёт к пониманию своей природы.

Рассказчик – ваш друг

Многое из того, о чем говорится в этой главе, помогает вам создать и изобразить персонажа в вашей игре по Демонам. Однако, многое зависит от ваших отношений с Рассказчиком, поэтому мы советуем вам работать вместе с Рассказчиком вместо того, чтобы держать своего персонажа, его историю и мотивации в секрете. Если вы соберётесь с Рассказчиком и обсудите, что может и должно быть раскрыто про вашего персонажа, то это, скорее всего, пойдет на пользу всем участникам.

Приоткрывая Наследие

Невзирая на то, насколько ваш персонаж принимает инфернальную сторону своей души, его воспоминания никогда не выйдут за рамки, которые устанавливают точки в Наследии. Персонаж, не имеющий точек в Наследии, не будет иметь полного знания своей ангельской истории. В действительности, он будет помнить только размытые туманные образы. Поэтому Дополнение Наследие определяет потенциальные пути, которыми может пойти ваш персонаж. Оно позволяет вам определить баланс между личностью смертного и демона и увидеть, как велико их влияние друг на друга.

Наследие 0-1

Персонажи, не имеющие точек или имеющие только одну точку Дополнения Наследия, в действительности отрезаны от своих демонических воспоминаний. Точных воспоминаний у них нет. В полной мере они помнят только несколько моментов, а все остальное затянуто дымкой, как воспоминания о ночном кошмаре. Имена существуют отдельно от лиц, каша из начальных моментов Творения преследует пробужденный разум персонажа, а вызывающие дрожь картины Бездны, возможно, раскрашивают его мысли, когда он спит, но никаких точных картин не остается. Если получена зацепка для восстановления памяти, то это большое событие, словно страдающий амнезией человек вдруг вспомнил какую-то часть прошлого. Полностью доминирует память смертного. Персонаж вполне может считать себя демоном, но как бы он ни старался, он не сможет отделаться от воспоминаний о поедаемом с племянницей мороженом или изнасиловании под скамейками футбольного поля в старшей школе. Персонажи с низким Наследием обычно живут воспоминаниями

смертного. Скорее всего, они сольются с человечеством и будут жить согласно порядкам и нормам морали, принятым среди людей. Для таких демонов отношения с людьми крайне важны, поскольку других связей у них, скорее всего, нет. Такие падшие скорее сохранят некоторое подобие карьеры и семьи и могут даже продолжать получать удовольствие от простых привычек и хобби человеческого тела (парусный спорт, ночные клубы, наркотики, ведение дневника, да всё что угодно). Вам решать, считает ли ваш персонаж себя демоном, человеком или какой-то смесью их обоих, но факт остаётся фактом – он мало что может вспомнить о своей жизни в качестве солдата падшего воинства. С другой стороны, этот факт также приводит к низкому значению Муки у персонажей, потому что они не помнят ужасов Бездны. Персонажи такого типа часто бывают хорошими Миротворцами, так как они по-прежнему сохраняют человеческие разум и сострадание (при условии, что таковые были у носителя), за которые можно зацепиться. Многие также становятся Скрытными, одержимыми единственной мыслью – найти сведения о своем истинном прошлом.

Наследие 2-3

Дополнительные точки в Дополнении Наследие позволяют расширить инфернальные воспоминания, которые сольются с остатками сознания смертного тела (или вторгнуться в них). Чтобы персонаж обладал неплохим общим представлением о ходе событий Падения, войны, Бездны и своём месте во всё этом, достаточно двух-трех точек Наследия. Теоретически, демон даже может составить временную шкалу событий, о которых он помнит. Конечно, будет присутствовать некоторое недопонимание ("Десять пропали после рождения нефелим? Кровавый легион полностью уничтожил нефелим, или часть их всё же избежала смерти?"), но все же он может составить более-менее подробную схему своего инфернального бытия. Это, скорее всего, вызовет ещё более тесное слияние половинок демона и смертного. Хотя воспоминания смертного будут более полными, демоническая половинка содержит тысячелетия наполовину позабытых воспоминаний. Этого самого по себе достаточно, чтобы заставить персонажа балансировать между обоими мирами. Персонаж с таким складом ума может с равной лёгкостью действовать в обеих сферах. Он по-прежнему может днём работать инвестором, а затем ночью окунаться в социальный и политический круговорот местного инфернального двора. У таких персонажей, скорее всего, будет равное число человеческих и демонических союзников, а к слугам они будут относиться как к людям, а не как к невежественному скоту. Такие демоны часто становятся Люциферианами (они всё ещё помнят Люцифера, а не отрицательные чувства или истории, с ним связанные) или Скрытными (они многое помнят, но есть дыры, нуждающиеся в заполнении). Многие из таких падших с низкой Мукой становятся Фаустианцами, готовыми совершить нужные поступки и принять комбинацию своего человеческого и демонического потенциала.

Наследие 4-5

Падшие с высоким значением Наследия помнят большую часть своих прошлых жизней – чёрт, они помнят практически всё. Некоторые детали ускользают ("Во Времена Жестокостей у Бельфегор в спутниках был мальчик-любимчик? И как его звали?") но в общем эти демоны практически полностью помнят картины древнего прошлого. Персонажи с высоким значением Наследия точно помнят, из какого они легиона, помнят, кто предал их во время атаки на Махонон, и где они прятали свою паству готовящихся к просветлению людей в Горах Скорби. На первый план выступают детали, а также все связанные с ними эмоции и чувства. На самом деле эти детали становятся настолько важными, что они подавляют воспоминания смертного тела. Высокое значение Наследия сдвигает сознание персонажа в пользу внутреннего демона, а человеческая половина остается в стороне. Вряд ли эти падшие станут подражать жизни смертных, их мало интересуют махинации смертного мира. В конце концов, они просто пользуются телами и разумами, как парой ботинок. Зачем обманывать себя и говорить, что это нечто большее? Демоны с таким большим Наследием часто посвящают себя тем занятиям, которым прочие падшие уделяют лишь часть времени – изучением новых знаний, ведением политики при дворах, местью за обиды, нанесенные вечность назад. Кому нужны человеческие семьи и друзья? Что даст демону кормёжка собаки и просмотр семейных фотографий? Ничего. (Конечно, отрицание человеческой стороны открывает дверь Муке, а это не самый безопасный путь.)

Персонажи такого типа являются самыми лучшими Фаустианцами, так как доминирование их демонической стороны делает их непревзойденными эгоистами. Также хорошо подходят Люцифериане из-за доступа ко многим воспоминаниям. И, наконец, многие становятся Жаждущими. По мере того, как Мука растёт и их старые воспоминания топят личность смертного, они просто начинают смотреть на мир как на фарфоровую игрушку, которая только и ждет, чтобы её разбили.

Нечистый дух

Иногда слияние демона и человека носит более *непосредственный* характер, чем обычно Чаще всего это происходит тогда, когда человеческое тело не умерло, но все же может впустить сбежавшего демона. В этих случаях человеческая душа сохраняет некоторую целостность и даже может побороться за первенство... Это не значит, что человеческий разум и демоническая личность будут постоянно биться за главенство, просто вселение в живого человека может вызвать более сильный нажим со стороны человеческого носителя. Смертный может «открыться» по разным причинам, помимо смерти (некоторые падшие называют таких смертных и вселившихся в них демонов «родничками», указывая на «слабые мембраны»). В любом случае, дух человека должен быть ослаблен, чтобы демон смог найти его, а потом вселиться в него. Ниже приведены несколько возможных вариантов, хотя вы можете придумать и свои, лучше подходящие вашему персонажу.

Психические расстройства

Плата, которую психические расстройства (или их лечение) взимают с разума и тела человека, неисчислима. Болезнь изменяет душу пациента, делая всё сложнее и сложнее его общение с окружающим миром. Некоторые психические расстройства создают меньше проблем, и только отдельные типы психических расстройств могут, теоретически, сделать человека уязвимым для вселения демона. Навязчивые неврозы или фобии вряд ли откроют смертного для демона, но более серьезные заболевания могут превратить человека в подходящий сосуд. Клиническая депрессия, например, оставляет свою жертву в постоянном эмоциональном помутнении, яме печали и отчаяния, необъяснимой и неизбежной. Такие депрессии могут привести к суициду. До суицида болезнь может настолько отделить человеческий разум от тела и закопать его так глубоко под безнадёжной печалью, что демон без проблем вселяется в тело.

Другим психическим расстройством, способным открыть путь для вселения, является антисоциальное расстройство личности, или социопатия. Это заболевание превращает своих жертв в бессовестных, безэмоциональных монстров, которым ничего не стоит соврать, украсть, навредить или даже убить. К несчастью, это заболевание является достаточно «бездушным», чтобы открыть путь демону для вселения. То же самое можно сказать про многие формы шизофрении (каждая из которых является смесью других серьёзных психозов). Шизофрения вызывает у жертвы паранойю, наделяет странной логикой и может даже довести до комы. Хотя все эти состояния и могут привести к вселению, одним из ключевых моментов является то, что шизофреники обычно слышат голоса – часто голоса «ангелов» и «демонов», говорящие им, что надо делать. Их разумы открыты для возможности вселения, и они настроены на «сверхъестественную» болтовню мира, что ещё сильнее разрушает их сознание и позволяет демонам проскочить в эти разломы.

Зависимости

Зависимость – сама по себе демон, и она может далеко завести свою жертву. Зависимость от тяжёлых наркотиков (героин, крэк, кокаин) может привести к передозировке и коме. Вот тут демон и может войти в человека, так как любое коматозное тело открыто для кражи. Зависимость позволяет демону вселиться и другими, окольными путями.

Представьте наркомана, который все быстрее и быстрее катится в яму наркотиков, которому так нужна «доза», что он сделает всё что угодно, чтобы либо получить деньги, чтобы купить наркотики, либо достать сами наркотики. Люди будут торговать собой, красть, убивать – делать всё что угодно, чтобы утолить своё желание. Когда смертный ступенька за ступенькой скатывается по моральной лестнице, частички его души увядают и умирают, а получающиеся дыры позволяют демону войти в тело и предложить силу.

Жестокая жизнь

Некоторые люди разрушают собственные души, не идя на поводу у зависимости. До безрассудства беззаботная жизнь и сталкивание собственного тела и разума в новые глубины безнравственности определённо вырвут куски из души. Проститутки, воры, убийцы – все те, кто так или иначе «продавал свои души» и забросил большую часть своей человечности – могут (хотя и не обязательно) стать вратами для сбежавшего падшего. Проститутка может быть довольна жизнью, может быть в безопасности и здравом уме, и тогда её душа останется нетронутой, а вот дешевая потаскуха с целым букетом ЗППП, которая ночь за ночью стоит под проливным дождем или снегом и которой недовольные клиенты выбили зубы, может оказаться менее везучей.

Но есть и другие способы жить жестоко. Представьте себе тусовщика, жизнь которого – череда пороков: наркотики, секс, алкоголь, рвота, болезнь. Или домохозяйку, которая каждую ночь испытывает на себе гнев своего мужа – которую бьют, когда она не выносит мусор и бьют, когда выносит? Насилие по отношению к вам – от кого-то третьего или от вас – все равно остается насилием, и оно разрушает душу. Демоны чуют разруху не хуже ищеек и вполне могут посчитать такие сосуды годными для вселения.

Жестокая травма

Иногда персонажа ранят, но он не умирает. Если его ранят достаточно серьёзно, он вполне может впустить в себя падшего. Некоторые из таких вселений могут быть результатом комы – в качестве примера можно привести человека, который в состоянии опьянения получил сильнейшую травму и теперь лежит в больнице, прикованный к кровати. Иногда травма и последующее вселение происходят в считанные мгновения после ранения. У человека, избитого почти до смерти своими соперниками, может случиться один единственный момент слабости, наносекунда, когда душа ослаблена, а тело измучено ранами. Этого времени достаточно для вселения.

Выбирая одержимость

Также бывает, что человек по собственному желанию приглашает демона, активно открывая врата вместо того, чтобы позволять жизни разрушить себя до тех пор, пока он не станет пустым сосудом. Существует много способов таких потенциальных «приглашений», некоторые из них приведены ниже.

Сделка с дьяволом

Мифы и фольклор полны примеров людей, которые вели дела лично с дьяволом, или с волшебным духом, или хитрым богом. В Мире Тьмы такое попрошайничество и торг – опасное мероприятие, которое иногда заканчивается одержимостью. Человек взывающий, просящий покровительства у кого бы то ни было (Бога, Небес, Дьявола, неба) с достаточной эмоциональной отдачей, может привлечь внимание сбежавшего демона. Человек должен просить чего-то личного и важного для всего его существа, будь то месть, любовь, смерть или какая-то другая концепция. Если он вкладывает душу в свою просьбу и проявляет достаточно отчаяния, подобного мрачному фейерверку, демон может предложить услугу для решения проблемы. Решением, однако, почти всегда становится вселение.

Оккультизм

В Мире Тьмы существуют любители–оккультисты. Они могут не вылезать из своих избушек, но в каждом городе можно найти людей, которые отринули стандартные религии и начали играть с настоящими или воображаемыми «магиями» для достижения своих собственных эгоистичных целей и желаний. Любой, кто цепляется за обычно ограниченную информацию (ритуалы, молитвы, заклинания вызова), может случайно вызвать себе демона. Также возможно, что он найдёт книгу, положенную другим падшим где-то на его пути, или может даже добровольно, через молитвы и самоотречение, просить демона, чтобы тот пришёл и завладел телом. Любой демон, вызванный таким образом, может выбрать желающую того жертву.

Сектанты

Современная Вера чем-то напоминает игрушку из автомата в торговом центре – ее движения похожи на неудержимые, хаотичные прыжки, совершаемые резиновым мячиком. Нет единой религии, которая бы объединила людей. Даже крупные шишки Запада (христианство, ислам, иудаизм) плохо организованы, им противостоят бесчисленные «New Age»'ы, язычество или псевдонаучные религии. Все эти религии реальны и работают в нашем мире и в Мире Тьмы, но в Мире Тьмы существуют ещё и разные отщепившиеся секты (псевдорелигиозные культы). Большинство из них выглядят безвредно (группы саморазвития, группы помощи, подложные группы, посвящённые показушной религиозности), хотя некоторые являются ширмами, за которыми скрываются гораздо более злобные сущности. Смертный, попавший в эти секты (группа потери веса, например), может медленно скользить по пологому склону занятий группы (потеря веса, ведущая к жутким молитвам о «самопросвещении», что позже приведёт к ночным поклонениям странным «ангелам»). А в результате этого смертные могут по собственному желанию – хотя и не понимая – пригласить в себя демона. Многие демоны организуют такие секты, чтобы превратить их членов в подобные игрушки

Человеческая душа

Что происходит с человеческой душой, если демон вселился в живого человека? При вселении в недавнего покойника человеческая душа выкидывается вон, оставляя после себя лишь осколки воспоминаний. Но что происходит, когда душа остаётся? Она заперта где-то внутри и подавлена ужасным адским духом. Итак, душа не покинула тело. Как именно вы и Рассказчик можете использовать этот момент, чтобы сделать игру более интересной? (Разумеется, если вы с Рассказчиком решите, что процесс вселения в живого человека происходит так же, как и в мёртвое тело, так тому и быть. Не обязательно заострять внимание на этой теме. Делайте как лучше для вашего персонажа и истории.)

Могут ли нормальные люди стать одержимыми?

Мы здесь описываем людей, которые становятся одержимыми не умирая, но всё же допустивших разложение духа и души. Может ли обычный человек, не прошедший через сложную зависимость, насилие или саморазрушение, стать одержимым? Когда такое возможно?

Обычно нет, но Золотое Правило по-прежнему в силе. Можно всё, что делает вашу историю и вашего персонажа сильнее в вашем сознании. Вначале самое главное – не забудьте обсудить это с Рассказчиком. Если он одобрит – тогда вперёд. Но даже если он и одобрит, вы по-прежнему должны придерживаться каких-то общих правил, если уж вы на это решились.

Обычные, беззаботные джоны и мэри неуязвимы к вселению. Счастливые люди, всем довольные и не видящие несправедливостей мира Тьмы, не станут подходящими сосудами для падших. Их дух силён вне зависимости от того, религиозны они или нет. Если вы хотите, чтобы демон вселился в кого-то просто идущего по улице, вы должны привести доводы и какие-либо причины для этого. «Ну, Джастин уязвим, потому что его девушка порвала с ним, и он разбил машину, и его дом сгорел, и всё в один месяц. Сейчас он чувствует себя безнадёжно». Или «Джессика живёт активной жизнью днём, но ночью её мучают кошмары, что и делает её уязвимой для вселения». Просто не забудьте выяснить, чем именно ослаблен дух. Слабость души обязательна для вселения, даже если это и короткий момент.

Живой призрак

Что если душа человека засядет внутри сознания демона в виде тихого голоса-призрака? Возможно, падший больше полагается на демонические воспоминания, но разум смертного активен и громко заявляет о себе. Конечно, это значит, что две половинки персонажа не смогли слиться воедино, но это может быть интересной особенностью персонажа. Разбирательство с болтовней в собственной голове (особенно той, которая со временем скорее всего приведёт к безумию) может стать основной частью истории вашего персонажа. Являются ли голоса постоянными или появляются лишь когда демон устал, спит или полон Веры? Обманывает ли голос персонажа, снабжая его неверной информацией? Какие ещё варианты возможны, чтобы сделать такое партнёрство ещё более нездоровым?

Порабощённая душа

Возможно, демон знает о присутствии души и способен подавлять её силой личности, что даёт ему возможность запугать оставшуюся душу, чтобы та обеспечивала его информацией – или даже Верой (с разрешения Рассказчика). Может ли при этом человеческая душа подавить и обмануть демонический разум? Может ли баланс измениться? Если да, то вот возможные варианты:

Порабощение демона

Хотя эта пугающая возможность редка, все же можно предположить, что человеческая личность стала доминирующей, а демонический разум остался голосом на грани восприятия. Две половинки могут быть настолько отделены, что инфернальная сторона воспринимается как соблазняющий – но не главенствующий – голос, постоянно подстрекающий человека, предлагающий власть и силу в попытке совратить человеческую душу и захватить контроль. (Например, см. Охотник: Потеря Милости, особенно персонажа Джона Колера.) Такая ситуация вызывает вопрос, могут ли две половинки, разумные и разделённые, когда-нибудь объединиться и начать работать вместе. Смогут ли две половинки образовать симбиоз и начать работать к обоюдной выгоде?

Выкинуть душу

Возможно, одной из личных целей вашего персонажа в истории будет выкидывание человеческой души посредством ритуала, молитвы или просто безжалостного и буйного образа жизни. Конечно, за такие действия наступит расплата, за которую полностью отвечает Рассказчик. Выкидывание человеческой души может означать, что воспоминания падшего становятся 100% доминирующими, а человеческие воспоминания вымываются. Но не значит ли эта tabula rasa, что Мука вашего персонажа взлетит до небес? Мука удерживается теплотой человеческих воспоминаний, так что же произойдёт, когда человеческая душа будет наказана и изгнана?

Кто никогда суждений не меняет, подобен воде стоячей и плодит гадюк рассудка.

- Уильям Блейк, *Бракосочетание Рая и Ада*

Когда демон вырывается из ада и захватывает тело человека, он оказывается в новом, враждебном мире. Мире, где он почти полностью лишен былых сил, где его воспоминания затуманены и где ему приходится усердно и скрытно трудиться над достижением желанной цели. Иными словами, недавно обретший свободу демон вынужден все начинать с начала, и ему придется пройти долгий путь, прежде чем он обретет прежнюю силу и добьется желаемого.

Процесс обучения, обретения силы и развития демона представлен системой набора и распределения опыта. Проводя своего демона от одной истории к другой, игрок набирает баллы опыта, которые затем может потратить на улучшение характеристик персонажа. Такой рост является неотъемлемой частью хроники по «Демонам», но он также может стать источником вдохновения для отыгрыша и развития сюжета. Изменение характеристики приводит к изменению персонажа, и это можно отразить в сюжете истории, показав или сам процесс изменения, или его последствия.

Больше всего возможностей для отыгрыша есть у характеристик, которые описывают личность и образ жизни персонажа. Дополнения показывают, как живет персонаж и как он взаимодействует с окружающим миром. От добродетелей зависит образ мыслей и чувства персонажа, а также баланс между его человеческой и демонской природой. Знания определяют инфернальную мощь демона и то, в какой мере он может повлиять на Мироздание.

В этой главе рассказывается о способах повышения и изменения таких характеристик. Здесь также показано, как простая процедура распределения баллов опыта может превратиться в отыгрыш развития вашего персонажа.

Дополнения

В линейке «Демоны» Дополнения – это уникальные и очень важные характеристики персонажей. Если остальные характеристики показывают, что ваш персонаж может делать, Дополнения определяют, что он уже сделал, чего достиг и какой образ жизни ведет. Они описывают образ жизни демона, наличие у него финансовых средств, возможность влиять на общество и на окружающий мир. Можно сказать, что Дополнения позволяют измерить успешность персонажа и его личностный рост.

Чтобы понять, насколько важны Дополнения, давайте сравним двух персонажей с совершенно одинаковыми Атрибутами, Способностями, Характером (Натурой) и прочими характеристиками, но у одного из них Ресурсы и Влияние равны 5, а у второго в этих Дополнениях вообще нет точек. В результате мы получим похожих персонажей с разным стилем жизни и возможностями отыгрыша.

Если Дополнения показывают, как живет персонаж, то при их изменении должна меняться и жизнь демона. Бедный студент получил денежную работу и буквально купается в наличности, сталертка стала известной актрисой, демон, на которого не обращали внимания, превратился в значимую силу.

Изменение Дополнений – это важная часть истории персонажа, слишком важная и слишком интересная для того, чтобы оставаться за кадром. Даже если вы просто увеличиваете значение Дополнений за счет баллов опыта, большинство Рассказчиков захочет узнать, чем вызвано это повышение – откуда у персонажа взялись деньги, как он обрел более полные воспоминания о прошлом, как сумел привлечь новых последователей. Но не стоит придумывать убедительные объяснения только для того, чтобы потрафить Рассказчику. Вы можете отыграть значимые для вашего персонажа события, вплетая нужные изменения и улучшения в сюжет хроники, чтобы потом можно было закрепить результат за счет баллов опыта.

Жизнь не идеальна, и положение вашего персонажа может как улучшиться, так и ухудшиться. Поэтому со временем значения Дополнений могут понижаться. Персонаж может проиграть большую сумму или обанкротиться, союзник может отвернуться от слишком требовательного партнера, перемены в правительстве могут изгнать демона из коридоров власти. Как правило, такие ухудшения определяются Рассказчиком с учетом событий в игре и последствий поступков персонажа.

И к вопросу о последствиях: эффект от повышения (или понижения) Дополнений тоже нуждается в отыгрыше. Если у персонажа возросло значение Огнестрельного оружия, он просто стал более ловок в обращении с пистолетами. Но если у него выросло значение Ресурсов (с 2 до 3), он теперь принадлежит к высшему классу, у него стало намного больше денег и больше возможностей – а также больше обязанностей и неприятностей, связанных с обретенным богатством. Эффект от повышения Дополнений отыгрывать ничуть не менее интересно, чем сам процесс повышения.

Дополнения в «Демонах» бывают как мистическими, так и обычными – от друзей и контактов до магических навыков и воспоминаний о Войне Гнева. Все эти Дополнения обладают огромным потенциалом для отыгрыша. Приводимые ниже советы – лишь верхушка айсберга.

Союзники

Иногда важно знать не *что-то*, а *кого-то*. Союзники – это не просто друзья и знакомые, это полезные люди, которые протянут вашему персонажу руку помощи, когда у него случится полоса невезения. У персонажа с низким значением этого Дополнения может быть много друзей, но среди них будет мало тех, кто действительно может помочь в достижении целей. И наоборот, персонаж с высоким значением этого Дополнения может не испытывать дружеских чувств к своим помощникам, но у него имеется немало знакомых, которые согласятся помочь ему, если демон будет достаточно убедительным.

При создании персонажа и выборе союзников постарайтесь подобрать их характеристики так, чтобы возможности союзников отличались от возможностей демона. В этом случае вам будет из чего выбирать, когда персонажу потребуется помощь. Если вы отыгрываете увлеченного наукой

персонажа с минимальными боевыми навыками, подходящим союзником для вас станет бывший полицейский с отличной физической подготовкой и доступом к оружию. С другой стороны, можно подобрать союзников так, чтобы они дополняли сильные стороны вашего персонажа. Например, если вы отыгрываете мстительного воина, хорошим союзником для вас станет владелец оружейного магазина, через которого ваш персонаж сможет приобретать оружие в обход закона.

Союзником может стать почти кто угодно. Самый очевидный вариант – это собратья-демоны, но смертные тоже могут оказаться полезными. Не забывайте, что у вашего персонажа была жизнь и до того, как в него вселился демон. Некоторые союзники могли остаться у него еще с тех пор – и им вовсе не обязательно в подробностях знать, кем стал персонаж. С разрешением Рассказчика вашим союзником может стать даже сверхъестественное существо, например, вампир или оборотень.

Обретение союзников

За то время, что будет идти хроника, демоны обязательно встретят множество мастерских персонажей, с частью которых заключат сделки или вступят во временный союз. Любой из этих дружественных персонажей, будь он человек или демон, может стать новым союзником.

Но недостаточно просто сказать, что два персонажа стали друзьями; должно пройти некоторое время, прежде чем их отношения обретут прочность. Прежде чем персонаж станет союзником, он должен почувствовать расположение или хотя бы уважение к вашему демону. В этом ему помогут встречи с благоприятным исходом и взаимовыгодные договоренности, отыгрыш которых может растянуться на несколько сессий. Потенциальный союзник может даже потребовать от вашего персонажа какую-нибудь услугу или обратиться к нему за помощью с собственными проблемами, прежде чем отношения между ними станут более-менее устойчивыми.

Разумеется, Дополнение показывает не только количество ваших союзников, но и отражает возможности этих персонажей. При повышении значения Дополнения вы можете или добавить себе нового союзника, или же повысить ценность уже имеющихся. Например, ваш приятель-полицейский отточил кое-какие навыки и пополнил коллекцию оружия, а знакомый библиотекарь выучил парочку оккультных трюков.

Подобные изменения не обязательно должны быть связаны с событиями игры: незначительное повышение Способностей союзника может произойти и в перерыве между сессиями. Более серьезные изменения, благодаря которым персонаж обретает новые возможности и становится намного более полезным в качестве союзника, желательно связать с игровыми событиями. Прежде чем ваш приятель из библиотеки выучит ритуалы призыва, он должен несколько раз появиться в игре и получить возможность узнать о таких ритуалах.

После того, как ваш персонаж обретет нового союзника, ему придется подумать над тем, как сохранить эти отношения. В конце концов, союзники помогают ему не за «спасибо»; если персонаж хочет пользоваться их услугами, ему надо позаботиться о благополучии союзников. У союзников могут быть противоречивые цели и желания, иногда они даже ненавидят друг друга. Союзник, который внезапно стал более полезным для персонажа, может потребовать в обмен на помощь дополнительную плату или услугу. Лавирование между требованиями и нуждами союзников отнимает у персонажа время – и дает игроку массу возможностей для отыгрыша.

Потеря союзника

Мир «Демонов» - опасное место, и союзники персонажа уязвимы ничуть не меньше, чем он сам. Союзник может погибнуть – как в битве, в которую он вступил на стороне вашего персонажа, так и от рук наемного убийцы, подосланного врагами. И в этом случае вам придется обходиться без его помощи.

Союзник также может разорвать отношения с вашим персонажем, если сочтет, что вы не выполняете свою часть обязательств. Если ваш демон воспринимает союзников как инструменты, не уважает их и не оплачивает по достоинству их услуги, не стоит удивляться, если они откажутся от дальнейшего общения. Если персонаж *действительно* рассердит их, они даже могут начать копать под него.

Иногда (очень редко) значение Дополнения снижается из-за того, что один из союзников утратил власть или стал менее компетентным. Если демон-союзник утратил свое положение при адском дворе, а бывший полицейский в результате травмы стал инвалидом, Рассказчик может понизить значение Дополнения у вашего персонажа, чтобы отразить эти изменения.

Из-за снижения значения Союзников ваш персонаж может заработать дурную репутацию. Если станет известно, что он плохо обращался со своими помощниками и оттолкнул их от себя, окружающие решат, что он не заслуживает уважения. Если же союзники погибли в сражении или от рук убийцы, станут говорить, что с персонажем опасно дружить.

Контакты

Как и союзники, контакты – это люди, которых ваш персонаж знает и к которым может обратиться за помощью, но с одной существенной разницей. Союзники играют в хронике активную роль, появляясь в историях (в исполнении Рассказчика) и действуя рядом с вашим персонажем. Контакты играют пассивную роль, они редко выходят на сцену или отыгрываются Рассказчиком и, как правило, предоставляют только одну услугу – снабжают персонажа информацией.

Так как контакты большую часть времени остаются в тени, на их создание не надо тратить столько же времени, сколько ушло у вас на описание союзников. Если союзнику требуется заполненный лист персонажа или хотя бы перечень возможностей и способностей, то контакту хватит имени и области знаний. Кратко опишите свои контакты (например, «сержант Филипс, 14-й участок»), чтобы при броске на Контакты можно было быстро выбрать, к кому именно обращается персонаж.

При создании контактов выберите им те области знаний, к которым у персонажа нет легкого доступа. Так, если ваш персонаж работает в газете, он сам может добраться до архивов издательства и новостных сводок, поэтому контакт в СМИ окажется не слишком-то полезным. Лучше выбрать контакт в канцелярии мэра или полицейском департаменте, чтобы вовремя узнавать о значимых событиях. Также не стоит дублировать контакты – двое знакомых в разных газетах едва ли принесут

персонажу много пользы. Лучше наделите каждый контакт отдельной областью знаний. Так у персонажа будет больше возможностей получить необходимую информацию.

С разрешения Рассказчика контакт может оказывать и другие услуги, помимо предоставления информации. Так, у скупщика краденого можно не только узнать нужные сведения, но и получить поддельный паспорт или контрабандное оружие, а репортер крупной телекомпании поможет персонажу в обретении известности и популярности. Такая помощь частично накладывается на выгоды от Дополнения Союзники, поэтому использовать Контакты подобным образом можно только с одобрения Рассказчика. Если Рассказчик согласен, то для получения нужной услуги игрок по-прежнему выполняет бросок на Контакты, но сложность броска может быть выше обычной.

Обретение контактов

Проще всего получить новые точки в Дополнении через нахождение новых Контактов. По ходу хроники персонаж встречается с самыми разными людьми – журналистами и судьями, копами и мошенниками, домовладельцами и биржевыми брокерами. Любой из них может стать хорошим контактом, если персонаж решит установить с ним рабочие отношения.

Если потенциальный союзник, скорее всего, захочет завязать с персонажем дружеские отношения, то потенциальному контакту вполне хватит того, чтобы его усилия оплачивались должным образом. Пообещайте оператору телефонной компании сотню баксов на нужный номер, и он с радостью вам поможет. Потенциальному контакту не обязательно даже испытывать теплые чувства к персонажу. Он может не любить демона, но все равно будет предоставлять тому информацию и получать за нее деньги. В принципе, даже тот, кто *ненавидит* вашего персонажа, может стать полезным контактом – шантаж и угрозы порою творят чудеса.

Когда персонаж находит новый контакт, он становится чуть более известным и заметным. Контакты, скорее всего, будут говорить о своих новых связях, ведь у них нет никаких причин заботиться об интересах персонажа. Такие разговоры могут оказаться как полезными, так и вредными, в зависимости от того, какие услуги оказывают контакты. Того из них, кто предоставляет важную или конфиденциальную информацию, лучше убедить держать язык за зубами. Иногда персонаж получает информацию, даже не запрашивая ее. Контакты сами решают сообщить ему о чем-нибудь интересном (в надежде на плату).

Потеря контактов

Как и союзники, контакты уязвимы, по ходу хроники их могут убить. Вероятность такого исхода довольно мала, поскольку контакты не участвуют в историях напрямую, но не стоит забывать о несчастных случаях. Если персонаж рассказал о своей знакомой из CNN не тому человеку, результатом может стать авария со смертельным исходом. Может случиться и так, что контакт перестанет быть полезным по мере развития сюжета. Если персонажи сожгли ратушу, они едва ли могут рассчитывать на помощь от работавшего там клерка.

Контакты могут перестать работать на персонажа, если тот перестает оплачивать их услуги. Они хотят получать за свои сведения деньги или иную компенсацию, и если персонаж окажется чересчур прижимистым, потом информации может пересохнуть. Из некоторых информаторов можно выудить нужные сведения, как следует избив или запугав их, но в этом случае персонаж рискует оказаться в руках своих врагов, заплативших кругленькую сумму.

Потеря точек в этом Дополнении в основном проявляется в отсутствии доступа к нужной информации. Разочарованный информатор может оговорить демона перед своими друзьями – или сболтнуть лишнее его врагам, - но в целом контакты играют в жизни вашего персонажа не слишком заметную роль. Поэтому он не слишком пострадает из-за того, что информатор решит порвать с ним отношения.

Высокое положение

Это Дополнение определяет статус персонажа в демонском сообществе и частично влияет на его положение при дворе. К персонажу с низким значением Дополнения владыки дворов будут

относиться как к очередному прихвостню. Чем выше значение Дополнения, тем более уважаемым придворным или политиком может стать персонаж, а демон с высокими значениями Дополнения может занимать самые высокие должности и влиять на принятие серьезных решений.

Разумеется, не все демоны участвуют в политических игрищах – многие хроники выводят на сцену персонажей, которые действуют за пределами двора и, вполне возможно, хотят разрушить устои демонского сообщества. Но даже такие отщепенцы могут извлечь выгоду из точек в Высоком положении, так как это Дополнение определяет ту степень уважения и даже послушания, которую проявляют по отношению к ним другие демоны. Так, одиночка с несколькими точками в Высоком положении мог обладать большой властью во время Войны Гнева, но теперь предпочитает держаться подальше от политических структур. Другой демон после возвращения в мир людей мог заработать репутацию подстрекателя и демагога.

Высокое положение позволяет вашему персонажу во время общения с другими демонами полагаться на свой авторитет и репутацию. Если ему приходится вытягивать информацию из упрямого демона, не желающего делиться сведениями, социальный статус придаст вес словам персонажа и позволит надавить на оппонента. Высокое положение можно использовать и при запугивании («Работай с нами, иначе мои могущественные друзья уничтожат тебя»).

Не стоит забывать и о том, что Высокое положение подразумевает определенные обязанности и может стать причиной неприятностей у персонажа. Персонажи с низким значением Дополнения почти не пользуются уважением у своих собратьев-демонов, и более влиятельные демоны могут воспользоваться ими в своих играх или превратить в козлов отпущения. Персонаж с высоким значением дополнения обладает достаточным влиянием для достижения своих целей, но вынужден постоянно защищать свое положение и внимательно следить за поведением жаждущих власти конкурентов.

Обретение высокого положения

Так как Высокое положение отражает то уважение и почтение, которое питают к вам *другие* демоны, вам нужно как-то впечатлить их – в основном мастерских персонажей, - чтобы повысить значение Дополнения. Сделать это можно, выполняя обременительные обязанности или работая во благо какого-нибудь важного придворного или влиятельного демона (в хрониках нередко выпадает такая возможность). Если персонаж сумел проявить себя на службе у такого демона, его наградой вполне может стать повышение статуса и продвижение в придворных кругах (хотя ему едва ли удастся занять положение выше, чем у демона-покровителя). Аналогично, если персонаж всеми силами старался защитить влиятельного демона от политических интриг соперников, его можно вознаградить повышением значения Высокого положения.

У персонажей, действующих за пределами адских дворов, повышение Дополнения обычно связано с обретением определенной репутации. Если персонажу удалось расстроить замыслы местного двора, разогнать культ Привязанного или обнаружить важную улику, указывающую на судьбу Люцифера, он получит некоторую известность и даже прославится среди других демонов. Но если вы никак не связаны со дворами, славу трудно обратить во влияние, и Рассказчик может ограничить значение Высокого положения у таких персонажей двумя или тремя точками – достаточно для того, чтобы облегчить взаимодействие с окружающими, но недостаточно для получения реальной власти над обществом.

Чем выше ваше положение, тем больше у вас обязанностей. Прочие демоны будут обращаться к вашему персонажу за покровительством и помощью в их собственных политических играх. У персонажа также появятся новые завистники и новые враги – демоны отчаянно цепляются за верхние места в неофициальной иерархии и ревниво следят за всеми, кто увеличивает свое влияние. Не связанным с дворами персонажам тоже придется столкнуться с последствиями от повышения положения, но в меньшей степени. Просителей у них будет немного, в основном – такие же одиночки или отчаявшиеся придворные, а врагами им станут отщепенцы, всеми силами рвущиеся к власти. Но выдающемуся одиночке грозит еще одна опасность: его могут посчитать врагом адского порядка, и тогда все дворы будут преследовать его, считая мятежником и раскольником.

Потеря высокого положения

Никто не любит неудачников. Самый быстрый путь к потере престижа и Высокого положения – несоответствие возложенным на тебя обязанностям. Проваленное задание двора может стоить персонажу немалой доли влияния и статуса. Персонаж также может утратить Высокое положение в результате заговора или политических интриг своих врагов. Нередко демона вынуждают распрощаться с политическим поприщем ради сохранения собственной жизни или чего-то важного и ценного. Ну и, наконец, персонаж может потерять Высокое положение, просто ничего не делая. Если вы не крутитесь в системе, ваш престиж начинает падать, поскольку другие демоны отнимают у вас власть и статус.

Одиночкам сложнее обрести Высокое положение, зато они меньше рискуют потерять его. Незначительные неудачи едва ли могут повлиять на репутацию персонажа – только серьезный промах в силах поколебать положение демона-одиночки. Проваленные миссии или крупная уступка врагу могут ухудшить репутацию персонажа, особенно если окружающие сочтут, что он утратил волю или стал слишком сентиментальным. Бездействие также может понизить положение одиночки. Демоны быстро забудут того, чье имя не на слуху.

Потеря Высокого положения может сделать жизнь персонажа *проще*. Часть врагов позабудут о нем, когда его влияние упадет ниже определенного уровня. Но все же чем неустойчивей будет положение персонажа в обществе, тем больше вероятность того, что враги решатся напасть и убить его. Еще один недостаток понижения Дополнения заключается в том, что могущественные демоны перестают обращаться к персонажу за помощью, предпочитая более полезных или известных прислужников. С другой стороны, потеря положения может сделать персонажа *более привлекательным* в качестве слуги – но только потому, что его новому покровителю нужна разменная фигура или бросовое имущество. Одиночки, утратившие Высокое положение, вынуждены жить в мире, который забывает о них – и им приходится прикладывать вдвое больше усилий там, где речь заходит о демонском сообществе.

Слава

Слава – самый сильный наркотик и самая влиятельная религия XXI века, и многие демоны вовсе не прочь воспользоваться этой силой. Писатели и актеры, проповедники и профессиональные борцы, певцы и серийные убийцы – кому-то из них слава нужна сама по себе, другие с ее помощью стремятся получить то, чего им *действительно* хочется. Некоторым демонам повезло: они вселились в тела людей, которые уже обрели определенную известность, и теперь бежавшие из Ада падшие пользуются оставшимся им в наследство славой и влиянием. Другие демоны стали знаменитыми уже после вселения в тело, с помощью своих сил и умений приобретя известность и заслужив внимание окружающих.

Полезнее всего Слава оказывается в ситуациях социального взаимодействия. Известное имя или лицо помогут персонажу в общении со смертными. Даже если ведущий расследование полицейский не является поклонником ваших фильмов, он все равно будет обращаться с вами так, чтобы не создавать дурной репутации для своего департамента. Может случиться и так, что другие демоны тоже будут реагировать на вашу известность – в конце концов, демоны позаимствовали часть личности и интересов у своих носителей. Вам не обязательно обладать Высоким положением для того, чтобы склонить демона-придворного на свою сторону; он может выполнить ваше желание просто потому, что любимый писатель его носителя подписал ему свою последнюю книгу.

Слава не всегда бывает со знаком «плюс» – существует немало известных террористов, преступников и серийных убийц. Дурная слава обычно означает, что в человеческом сообществе персонажа всячески поносят, не любят или боятся. Персонаж даже может быть разыскиваемым преступником. Известностью такого рода сложнее воспользоваться, но при желании и из нее можно извлечь пользу. Персонажу с дурной репутацией проще запугать смертных. В Мире Тьмы даже у печально известных преступников и убийц есть свои поклонники – моральные банкроты, которые пойдут на что угодно, чтобы помочь своему темному кумиру.

Обретение славы

Все, что вам надо для того, чтобы стать знаменитым, - это чтобы люди заметили вас. Персонаж может добиться такого внимания множеством способов. Неизвестные персонажи могут попасть в новостные выпуски благодаря героическим (или отвратительным) деяниям, они могут написать книгу или выпустить сингл. На самом деле в нашем мире, где реалити-шоу и передачи со знаменитостями не сходят с экранов, человек может стать известным просто потому, что ведет себя так, будто *уже* обрел популярность. Если вас показали по телевизору, люди будут относиться к вам по-другому, и это внимание станет для вас стартовой площадкой к дальнейшей славе.

Персонажи с одной или несколькими точками в Славе уже обладают определенной репутацией и пользуются вниманием СМИ. Чтобы повысить значение Дополнения, им надо улучшить свой имидж, снова обратившись к тем своим умениям, которые ранее сделали их знаменитыми. Актеру нужно сняться в новом фильме, дизайнеру – выпустить новый модельный ряд, серийному убийце – найти себе новую жертву. Персонаж может нанять имиджмейкера или журналиста, который поможет ему в достижении желанной цели. Пресс-конференция или статья в газете способна заметно улучшить общественный статус персонажа.

Чем выше Слава, тем больше у персонажа проблем. Он уже не может появиться на публике без того, чтобы его не узнали, а это не только неудобно, но и опасно для демона, который хочет втайне достичь своих целей. Также существует опасность нежелательного личного внимания. Сумасшедшие персонажи могут открыть настоящую охоту за вашим персонажем, или он может получить повестку в суд по поводу алиментов сожителю, которого на самом деле в глаза не видел. Слава также накладывает определенные обязанности, например, управление доходами таким образом, чтобы минимизировать налоги, или необходимость поддерживать внешний вид на должном уровне, или участие в благотворительных мероприятиях. Для персонажа с дурной славой повышение значения этого Дополнения может означать розыск в масштабе всей страны или появление фотографии на всех информационных досках.

Потеря славы

Одна из странностей современного сообщества заключается в том, что очень трудно потерять известность через активные действия. Можно стать менее популярным – например, если выступать против общественного мнения, садиться пьяным за руль и сбивать пешеходов или называть своих поклонников тупыми овцами, - но отсюда вовсе не следует, что СМИ утратят к вам интерес. На самом деле вы обретете дурную славу и, вполне возможно, обзаведетесь не слишком-то приятными поклонниками (общество любит плохих парней ничуть не меньше, чем занимающихся саморазрушением знаменитостей).

Единственный действенный способ стать менее известным – это перестать появляться н публике. Перестать писать книги, снимать фильмы, а разыскиваемым террористам – перестать убивать людей. СМИ – это голодный зверь, которому постоянно требуется что-нибудь новенькое, и ему быстро наскучивает ничего не делающая знаменитость. Персонаж может намеренно вести уединенный образ жизни, или же Рассказчик может понизить значение Славы из-за того, что демон не старается привлечь к себе внимание общественности. Утратить Славу можно и в том случае, если персонаж потерпел неудачу. Провальный фильм, книга или модная линия приводят к тому, что СМИ утрачивают к вам интерес, а многие поклонники следуют их примеру.

Основное последствие понижения Славы – потеря интереса к вашей персоне. Теперь ваш персонаж может спокойно выйти за покупками, но ему уже не будут предоставлять скидок и оставлять лучшие места в ресторанах. Люди могут отвернуться от него. Работодатели и помощники покинут его и постараются найти очередную купающуюся в славе знаменитость. Может случиться и так, что некоторые люди начнут проявлять враждебность по отношению к вашему персонажу. Знаменитостей не только любят, но и ненавидят, и недавний кумир может стать жертвой насмешек и даже физических нападений. Если Слава уменьшилась у персонажа с дурной репутацией, он уже не будет вызывать у людей такой страх, как раньше, но и преследовать его будут с меньшим усердием.

Последователи

Последователи – это смертные, которые служат вашему персонажу. От контактов они отличаются тем, что часто появляются в игре и выполняют полученные от персонажа задания. Но последователи не так сильны и влиятельны, как союзники, потому что они – обычные смертные без сверхъестественных возможностей или редко встречающихся умений. И все же есть ситуации, в которых последователи оказываются очень полезными, так как их преданность вашему персонажу превосходит таковую у союзников и контактов. За свои старания последователи должны получать определенное вознаграждение, а дурное обращение рано или поздно вызовет у них возмущение и открытый бунт, но все же они сделают почти все, о чем попросит их персонаж.

Многие демоны основывают секты и тайные религиозные культы, и часть последователей становятся их верными служителями и почитателями. Но последователи могут быть самыми разными, и почти любой персонаж в силах собрать группу верных прислужников. У художника это будут ученики и помощники, у бизнесмена – преданные ему сотрудники, у командира полицейского спецназа – подчиненные офицеры. От всех остальных помощников и подручных последователей отличает их преданность персонажу. Бизнесмен может управлять большим штатом сотрудников, но только личный секретарь и шофер ради него готовы будут даже умереть.

Чаще всего последователи выполняют для вашего персонажа работу, связанную с разъездами и хождением по разным местам. Обычно эти дела слишком незначительны для того, чтобы персонаж лично занимался ими, и слишком обыденны для детального отыгрыша. Кто-то должен управлять автомобилем вашего персонажа, следить за его налоговыми отчислениями и доставлять важные передачи, пока сам демон занят в другом месте. Последователей также можно отправить на выполнение опасных заданий в тех случаях, когда нет смысла подвергать риску самого персонажа. Если надо выманить сумасшедшего демона, который выслеживает и убивает проституток, персонаж сам может переодеться шлюхой и выйти на улицу, но намного безопасней и разумней будет использовать в качестве наживки его верного поклонника. Иногда последователи становятся для персонажа поддержкой в опасных ситуациях. Возможно, союзники лучше знают, как вести себя в критические моменты, зато последователи будут безудержно палить во все стороны, отвлекать противников и оттаскивать раненых в безопасное место.

Обретение последователей

Найти новых последователей не слишком сложно: на самом деле у персонажа просто огромный выбор возможностей. Если у демона есть культ, он, скорее всего, постоянно будет искать новых членов. У персонажей без служителей все равно остается немало возможностей для нахождения последователей. Почти любой обычный человек может стать последователем, достаточно только выбрать подходящего кандидата и добиться от него преданности. С другой стороны, можно превратить в последователя уже имеющегося у демона помощника. Все, что нужно, - это внушить смертному преданность по отношению к персонажу.

Но как именно персонаж может внушить преданность? Методы могут быть самыми разными, и у каждого демона они свои. Например, можно привязать к себе смертного с помощью обращений и демонских способностей – здесь вам помогут Знания Человечества, Сияния и Желания. Верность демону может стать одним из условий заключаемого с человеком договора. Можно обойтись и без сверхъестественных сил: хорошо разбирающиеся в психологии персонажи способны внушить человеку безоговорочную преданность, предварительно промыв тому мозги (но такие последователи обычно страдают эмоциональной неуравновешенностью). Не стоит забывать и о такой простой вещи, как доброе дело. Если вы помогли попавшему в беду человеку, он может поступить к вам на службу из чувства благодарности.

Повышение значения этого Дополнения обычно облегчает жизнь персонажа. Теперь у него больше подчиненных, которым можно перепоручить отнимающие время мелкие дела и заботы, чтобы полностью посвятить себя достижению целей. Возросшее число последователей расширяет возможности персонажа, из-за чего имеет смысл подумать о повышении других его характеристик за счет баллов опыта. Но у такого увеличения есть и свои недостатки – теперь вам придется заботиться об еще одном человеке. Последователи преданны вам и готовы служить почти даром, но все же их услуги требуют вознаграждения – это может быть чек на определенную сумму, место, где можно жить, или даже любовь и внимание их демонической хозяйки. Приобретая последователей, персонаж делает свою жизнь проще, но если он не заботиться о нуждах своих людей, ему очень скоро придется забыть о всяком удобстве, потому что разочарованные последователи станут выполнять его задания спустя рукава.

Потеря последователей

Хотя последователи так же уязвимы, как и все остальные смертные, все же у них меньше шансов погибнуть на службе у персонажа просто потому, что они редко оказываются в опасных для жизни ситуациях. Последователи обладают определенными навыками, но эти навыки нельзя назвать исключительными, и мало кто из последователей способен хорошо проявить себя в сражениях. С опасностями пусть разбираются персонаж и его союзники, а последователей лучше оставить в резерве (последователи-летчики, управляющие самолетом, как правило, не десантируются с парашютом на укрепления врага). Разумеется, если персонаж *хочет* вывести своих последователей на передовую, он может так поступить, но в этом случае не стоит удивляться, если последователи у него быстро закончатся. И, конечно же, последователи всегда рискуют погибнуть от рук врагов своего хозяина: убийство смертного приближенного – это хороший способ послать предупреждение или пригрозить.

Персонаж может потерять последователей и в том случае, если они просто прекратят служить ему. Но такое случается нечасто. В конце концов, эти смертные преданны вашему персонажу и даже могут умереть ради него. И все же у преданности есть свои пределы. Если персонаж вынуждает людей выйти за эти пределы, вполне может получиться так, что последователи с ним распрощаются. Если демон плохо обращается с помощниками, втягивает их в сражения или пренебрегает их нуждами, рано или поздно они взбунтуются, и хорошо, если перед уходом они не очистят банковский счет хозяина.

Основной эффект от потери последователей – это то, что персонажу теперь самому приходится выполнять всю грязную работу. Дела, которые раньше можно было переложить на помощников, теперь требуют личного внимания – и иногда доходит до того, что демон пропускает важнейшее

собрание при дворе из-за того, что ему пришлось заполнять налоговую декларацию или воспользоваться общественным транспортом. Еще одна опасность от потери последователей заключается в том, что они могут выступить против персонажа. Хотя последователи не настолько компетентны, чтобы лично угрожать положению демона, все же они могут продать его секреты врагам, подбить оставшихся последователей к уходу или просто оговорить персонажа и создать ему репутацию жестокого хозяина и злодея.

Влияние

Влияние отражает способность персонажа управлять человеческим сообществом и контролировать его, точно так же, как Высокое положение отражает аналогичную способность в сообществе демонов. У персонажа с высокими значениями Влияния могут быть рабы среди правительственных чиновников, в СМИ, полиции или других организациях. Или персонаж сам может занимать какую-нибудь важную должность – демон может быть начальником полиции, сенатором или владельцем Си-Би-Эс. Влияние, как и Славу, демон может унаследовать от своего носителя, например, завладев телом мэра, или заработать самостоятельно, воспользовавшись своими умениями и демонскими силами.

Точки в значении этого Дополнения говорят о влиятельности демона, но игроку нужно определить, *какого рода* влиянием обладает его персонаж. У него есть политическая власть? Возможность влиять на СМИ? Ему принадлежит разноплановая христианская телепередача, которая позволяет влиять на общественное мнение и управлять преданными зрителями? У персонажей с одинаковым значением Дополнения могут быть совершенно разные методы и сферы влияния, поэтому нужно выбрать, как именно и где проявляется власть демона.

Как правило. в хрониках Влияние используется для того, чтобы манипулировать смертными на расстоянии. Влияние позволяет управлять толпами и даже целыми городами, намного превосходя в этом отношении даже мощнейшие демонские обращения. Если вы хотите изолировать городской квартал и без помех напасть на укрепление врага, в ваших силах добиться выставления полицейского оцепления на нужных улицах или организовать проведение парада совсем в другом месте, чтобы отвлечь внимание людей. Хотите разгромить культ Привязанного? Посмотрите, как он справится с налетом полиции или бесконечными демонстрациями обеспокоенных матерей! Влияние можно использовать и для того, чтобы мешать и вредить другим демонам, большинству которых приходится ежедневно взаимодействовать с человеческим сообществом. Ваш враг может быть тираном местного адского двора, но от страха перед аудиторами это его не избавит.

Обретение влияния

Чтобы увеличить личное влияние, персонажу нужно получить больше власти над той или иной организацией смертных. Для этого ему нередко приходится продвигать своих рабов на важные должности или превращать в свои пешки людей, которые уже занимают высокое положение в обществе. На низких значениях Влияния это довольно просто – достаточно внедрить нескольких рабов в мэрию или полицейское управление, и вы в деле. Но чем выше значение Влияния, тем больше сил приходится прикладывать, чтобы продвинуть рабов на действительно значимые должности. Чтобы влиять на принятия политических решений в масштабе США, раба-клерка в Белом Доме будет недостаточно; вам понадобятся рабы-сенаторы и советники. А это означает победу в выборах, устранение всех недоразумений с внутренней службой безопасности и получение постоянного доступа в коридоры власти.

Обрести влияние можно не только с помощью правильно расставленных пешек. Персонаж сам может занять важную должность. Да, демон может контролировать мэра – но он и сам может стать мэром, получив всю искомую власть в свои руки. Но и в этом случае проще заработать низкие значения Влияния. Например, решительному демону хватит одной истории для того, чтобы победить на выборах мэра или занять руководящую должность в местном филиале Си-Би-Эс. Повысить значение Влияния совсем не так просто. Если вы хотите подняться от мэра до сенатора, затем до губернатора и наконец до президента, вам потребуется целая хроника, на протяжении которой

персонаж будет усиленно работать над поставленной целью. Учтите, что ему придется основательно потрудиться, чтобы скрыть от любопытных глаз другую свою деятельность.

После того, как вы повысили значение Влияния, персонаж должен приложить все усилия к тому, чтобы сохранить обретенную власть. Человеческая политика и политические интриги ничуть не менее – а может, и более - опасны, чем у демонов, а персонаж нажил себе немало врагов и завистников, пока шел к занимаемой должности. Соперники будут постоянно мешать ему, чтобы в конце концов отстранить его от власти, поэтому ему придется потратить немало времени на сохранение – и использование – своего влияния. Влияние также делает персонажа более заметным. Даже если демон действует только как кукловод, он все равно столкнется с пристальным вниманием людей, хотя бы тех, с кем он непосредственно взаимодействует. Сохранить в тайне свою демонскую природу ему будет почти так же трудно, как и управлять человеческим сообществом.

Потеря влияния

Как и Высокое положение и Слава, Влияние относится к тем Дополнениям, на поддержание которых требуются определенные усилия. Власть – это наркотик, и окружающие будут завидовать положению вашего персонажа. Соперники попытаются сместить его, разрушить его планы и переманить на свою сторону его персонал и помощников. Если персонаж не собирается тратить все время на упрочнение своего положения, он рискует тем, что важные дела останутся без его внимания. А если он слишком много внимания уделяет личным целям и событиям хроники, он почти наверняка утратит часть политической силы.

Влияние также может уменьшаться из-за событий, над которыми у персонажа нет власти. В конце концов, это Дополнение подразумевает контроль над смертными и их политическими структурами, которые иногда изменяются в мановение ока. Если баланс сил сместился, персонаж может очень быстро остаться не у дел (от проигравшего на выборах мэра нет никакой пользы). Из-за потери рейтинга вашу религиозную передачу могут убрать из эфира, а принадлежащую вам корпорацию могут обвинить в налоговом мошенничестве. Рассказчик сам решает, коснулись ли эти неприятности вашего персонажа. Проваленный бросок на Влияние вполне может привести к подобным последствиям.

Как и в случае с Высоким положением, снижение Влияния уменьшает ответственность вашего персонажа и избавляет его от части проблем. Если персонаж стал менее заметным или менее опасным, часть конкурентов может забыть о нем. Впрочем, мало кто сочтет это достойной компенсацией за потерю престижа и власти, вызванной снижением Влияния. Персонажу придется привыкать к другому образу жизни, где полицейские уже не будут закрывать глаза на превышение скорости, а сенаторы не станут отвечать на звонки. К тому же персонаж может заработать репутацию неудачника и человека с уменьшающейся политической властью, что еще больше ослабит его влияние на окружающих и, возможно, пошатнет его положение в обществе демонов.

Наследие

В отличие от большинства Дополнений, которые описывают взаимоотношения персонажа с окружающими и обществом в целом, Наследие – дело сугубо личное. Оно определяет, насколько полно персонаж может воспользоваться имеющимися у него воспоминаниями. Демоны существовали на протяжении бессчетных эпох, и они помнят события, произошедшие еще до появления человека. Но ограниченный человеческий мозг, который едва может справиться с памятью о жизни носителя, просто не в состоянии вместить все эти обширные воспоминания. Поэтому демону приходится как бы «сворачивать» воспоминания, сжимая большую их часть, чтобы разместить в неиспользуемых секциях мозга носителя – примерно так же компьютер сжимает редко используемые файлы и хранит их отдельно от всех остальных. Наследие позволяет персонажу при необходимости дотянуться до этих воспоминаний, давая ему что-то вроде внутреннего индекса, с помощью которого демон может выделить в памяти нужный блок, затем разархивировать его и вспомнить все события в подробностях, прежде чем снова погрузить их в подсознание.

Но реальность обычно отличается от теории, даже если описывать ее с помощью технических метафор. У большинства демонов невозможность в любой момент вспомнить все о давно

прошедших событиях вызывает сильнейшее раздражение. Это все равно как если бы важнейшие части вашего разума и личности оказались затянуты туманом и лишь иногда давали о себе знать в обычной жизни. Демон по-прежнему знает, что он – демон, но тот факт, что его демонские воспоминания запрятаны где-то в глубинах разума, а человеческая память носителя лежит на поверхности, нередко вызывает замешательство. Многие демоны всеми силами держатся за свои воспоминания и стараются как можно глубже проникнуть в собственное прошлое, зачастую отходя как можно дальше от жизни своего носителя для того, чтобы полностью принять демонскую природу. Другие проводят часы и дни в размышлениях о прошлом и окружают себя реликвиями и вещами, которые могут вызывать воспоминания на поверхность.

В игре Наследие не просто позволяет игрокам тщательно проработать прошлое своего персонажа, но и дает демонам доступ к новой и полезной информации, которая может помочь в хронике. Так, вы можете вспомнить о слабости своего соперника при дворе или о местоположении хранилища с реликвиями, оставшимися от Века Гнева. Иногда для того, чтобы выполнить бросок на Наследие, достаточно увидеть какое-то место или лицо демона. Чаще вы спрашиваете у Рассказчика, можно ли бросить кубики, чтобы вспомнить какую-нибудь важную информацию. Иногда воспоминания сами приходят к персонажу, в других случаях ему приходится тратить время на размышления и попытки вспомнить.

Обретение наследия

Лучше всего повышать Наследие через непосредственный опыт: чем больше ваш персонаж пытается вспомнить свое прошлое, тем скорее ему это удастся. Разумеется, если вы каждую сцену выполняете бросок на Наследие, опыта у персонажа будет много, но через некоторое время это всем наскучит. Намного интереснее обыграть процесс воспоминаний. Персонаж размышляет над своим прошлым? На часы погружается в видения? Настойчиво перерывает тома оккультной литературы, надеясь наткнуться хоть на что-нибудь, что подстегнет его воспоминания? Разработайте для своего персонажа несколько ритуальных практик, с помощью которых он может сосредоточиться на своем прошлом. Вы даже можете попросить Рассказчика отыграть сцену из прошлого вашего персонажа, что позволит Рассказчику дополнить или углубить текущую историю.

Обычным эффектом, сопровождающим повышение Наследия, является отдаление от личности носителя и мира людей в целом. Человеческий разум может вместить лишь ограниченный объем воспоминаний, и поэтому некоторые демоны забывают о жизни носителя, чтобы освободить место для памяти о собственном прошлом. Но чаще возвращение памяти сопровождается эмоциональным отстранением от носителя и сосредоточение на своей демонической стороне. Демон с высоким Наследим порою испытывает сложности в общении с людьми, не обладающими памятью о давно прошедших днях и демонским восприятием. Такие персонажи предпочитают общаться с другими падшими, поскольку не всегда понимают, как вести себя со смертными. Некоторые демоны полностью порывают с миром людей и поддерживают отношения только с падшими. Вашему персонажу не обязательно заходить так далеко, но у него все же могут возникнуть трудности при взаимодействии со смертными, а также при попытке удержать и сохранить воспоминания и образ жизни своего носителя. Эти трудности могут проявится в форме штрафов на социальные броски при общении с людьми или привести к снижению значений других Дополнений.

Потеря наследия

Лишиться Наследия довольно сложно. Память демона слишком надежна, она составляет немалую часть его «я», поэтому просто *забыть* получается далеко не всегда, но у персонажа могут возникнуть определенные трудности с доступом к нужным воспоминаниям. Обычно такое случает тогда, когда персонаж пренебрегает своей демонской составляющей, отдавая все внимание миру людей. Демон, увлеченный жизнью своего носителя, редко способен вспомнить Ад или Век Гнева, поэтому такие воспоминания уходят еще глубже в подсознание, и извлечь их становится все сложнее. Обычно решение в таких ситуациях принимает Рассказчик. Если на протяжении нескольких историй вы не бросали кубики на Наследие, или если персонаж позабыл о своем демонском «я» ради человеческой карьеры, значение Наследия у него может понизиться. Рассказчик может понизить значение Наследия и в том случае, если бросок был провален – определенное воспоминание вызывает у

вашего персонажа слишком сильные переживания, и потому он подсознательно блокирует доступ к данному участку памяти.

Понижение значения Наследия обычно приводит к тому, что человеческая и демонская составляющие персонажа сильнее переплетаются между собой. Демон – не человек, не стоит заблуждаться, но он обитает в теле, разуме и душе носителя, и большинство демонов до определенного предела идентифицируют себя с носителем, перенимая некоторые элементы его личности. По мере того, как слабеют воспоминания демона, на первый план выходит память человека. В исключительных случаях человеческие воспоминания могут стать настолько сильными, что демон на время забывает о своей истинной природе и живет жизнью носителя. Впрочем, в большинстве случаев демон помнит о том, кто он и что он, но предпочитает проводить время с людьми, а не с другими демонами. В результате он может еще глубже погрузиться в личность и жизнь носителя (что может привести к дальнейшему понижению Наследия), потерять из-за этого положение и вес при адском дворе и даже получить штрафы к социальным броскам при взаимодействии с падшими.

Наставник

Наставник – это мастерский персонаж, который покровительствует вашему демону. Самый подходящий наставник – это другой падший, который превосходит вашего персонажа в мудрости, удачливости или могуществе и который хочет помочь вам в ваших делах. С разрешения Рассказчика наставником может быть и человек, но такое случается редко. Человек-наставник должен знать об особенностях демонов и кое-каких тайнах вашего персонажа. С другой стороны, смертный наставник может не знать, что его подопечный – демон, но в этом случае у него будет не слишком много возможностей помочь вашему персонажу. Если ваш демон – напористый бизнесмен, пользующийся расположением крупного предпринимателя, этого предпринимателя можно назвать наставником, но помочь он сможет только там, где дело касается человеческих финансов и политики, при этом ему вовсе не обязательно знать о двойной жизни вашего персонажа.

Как правило, наставник помогает персонажу советами и информацией. Наставник лучше вашего персонажа разбирается в определенных вопросах и может помочь там, где речь заходит о сфере его компетенции. Если ваш покровитель – мудрый Изверг, владеющий оккультными знаниями, он может рассказать персонажу, как составляется ритуал вызова или где можно найти древний артефакт. Наставники, обладающие влиянием (как в демонском сообществе, так и среди людей), вполне могут воспользоваться своей властью, чтобы помочь персонажу. Рассказчик самостоятельно выбирает Дополнения, имеющиеся у наставника. Если значения этих Дополнений выше, чем у вашего персонажа, время от времени он сможет пользоваться ими. Так, если у персонажа значение Ресурсов равно 2, иногда ему разрешается воспользоваться Ресурсами своего наставника, которые равны 4, – но только при условии, что наставник одобрит такие траты своих средств. Некоторые наставники оказывают своим подопечным активную помощь, сражаясь на их стороне или участвуя в создании магических предметов, но такое бывает редко и полностью зависит от желания Рассказчика. Как правило, наставники не принимают активного участия в жизни персонажа (эта роль отведена союзникам), но Рассказчик может допустить такое вмешательство, если сочтет, что оно благотворно повлияет на историю.

Наставники помогают персонажам по самым разным причинам. Некоторые из них уважают и даже любят своих подопечных; другим нужны ловкие подручные, а в персонажах они видят способных учеников; третьи презирают или ненавидят персонажей, но в одиночку не могут справиться со своими делами. Какие бы отношения ни связывали наставника и подопечного, неизменным остается одно: наставник помогает персонажу не просто так. За свои труды он хочет получить определенное вознаграждение, и если подопечный не может предоставить наставнику желаемое, тот перестает давать советы и оказывать помощь. Ему могут понадобиться деньги, политическая поддержка, военачальник для армии почитателей – в общем, что угодно. Иногда наставник требует от своего подопечного хранить в тайне сам факт работы на него. Во время создания персонажа игроку нужно решить, какие отношения связывают демона с наставником и что тот хочет получить в обмен на свою помощь (решение принимается совместно с Рассказчиком).

Обретение наставника

Чтобы поднять значение этого Дополнения, вам нужно увеличить власть, престиж или полезность своего наставника. Чтобы лучше помочь своему подопечному, наставнику надо обрести новые возможности, и в этом ему может помочь ваш персонаж. Дополнения наставника можно увеличить теми же способами, которыми персонаж повышает собственное Высокое положение, Влияние, Ресурсы и аналогичные Дополнения. Вполне может получиться так, что ваш персонаж и его наставник извлекут пользу из одних и тех же событий – или что персонаж вообще ничего не получит за свои труды. Хуже того, чтобы возвысить наставника, он даже может навредить себе и своему положению.

Вместо того, чтобы улучшать уже имеющегося наставника, можно найти себе еще одного – кого-нибудь более влиятельного и могущественного, чем предыдущий учитель. Возможно, при дворе нашелся сильный демон, желающий оказать вам помощь, или же вы сами перешли под крыло к мятежному демону-предпринимателю, чья власть распространяется на сферы, недоступные вашему прошлому наставнику. Если персонаж нашел нового наставника, он может сменить покровителя – при условии, что найденный демон примет его. За покровительство придется заплатить, и ценой может стать предательство или донос на предыдущего наставника. В некоторых случаях демону придется выполнить задание (возможно, *в дополнение* к предательству), которое докажет его верность новому покровителю и даст тому повод принять персонажа в ученики.

Чем могущественней наставник, тем больше обязанностей возлагается на его протеже. Персонажу придется трудиться не только над сохранением собственного положения и власти, но и над тем, чтобы его наставник удобно чувствовал себя в новой должности. Соперники наставника, скорее всего, попытаются лишить того власти, и персонажу надо будет защищать своего покровителя от их нападок – а может быть, и самому защищаться, если враги решат навредить ему, чтобы дотянуться до наставника. У персонажа, перешедшего к более могущественному наставнику, возникают дополнительные сложности. Если он предал своего прошлого покровителя или как-то навредил ему, демон может заслужить репутацию корыстолюбца и потребителя, а то и чего-нибудь похуже. К тому же у покинутого наставника может появиться желание отомстить за предательство.

Потеря наставника

Как и сам персонаж, наставник может потерять политическую власть и влияние. Это может произойти по причинам, никак не зависящим от персонажа: в конце концов, наставником управляет Рассказчик, который тоже может ошибаться. Но персонаж и сам может стать причиной падения своего наставника. Например, он может провалить задание, выболтать секрет постороннему демону или просто пренебречь своими обязанностями по управлению имуществом наставника. Покровитель скатывается вниз по иерархической лестнице, и персонаж скатывается вместе с ним.

Значение Дополнения также может понизиться потому, что персонаж перешел к новому, менее могущественному и способному покровителю. Этот выбор может быть вынужденным, например, из-за того, что персонаж утратил расположение прежнего наставника. Если он недостаточно заботился о нуждах своего покровителя, тот может предпочесть ему более сговорчивого подопечного. Понижение также может быть результатом политических интриг: вполне возможно, что наставнику пришлось уступить своего ученика другому демон, чтобы сохранить собственное положение. Персонаж может добровольно уйти к менее могущественному покровителю, с которым у него сложились хорошие отношения или который может помочь в других областях деятельности.

Есть и еще одна причина, по которой персонаж может потерять точки в этом Дополнении – смерть наставника. В этом случае значение Дополнения обнуляется, если только персонаж не найдет нового покровителя, готового занять пустующее место.

Потеря точек в этом Дополнении может привести к утрате влияния и ухудшению общественного положения персонажа, который уже не может, как прежде, опереться на авторитет и власть наставника. Теперь у него меньше возможностей, и ему приходится рассчитывать в основном на свои способности и ресурсы. К тому же ухудшившиеся обстоятельства могут разозлить наставника, который охотно обратит свой гнев против персонажа – возможно, даже откажется помогать ему,

чтобы преподать урок. Если снижение Дополнения было вызвано переходом к менее влиятельному наставнику, прочие демоны могут воспринять персонажа как обузу или неудачника, а то и дурака, если он самостоятельно принял решение о смене покровителя.

Договоры

Это Дополнение определяет, сколько заключенных договоров было у вашего персонажа *на момент начала хроники*. Последнее обстоятельство крайне важно, так как из-за него Договоры отличаются от остальных Дополнений настолько, что требуют отдельного обсуждения.

Прочие Дополнения можно повысить за счет баллов опыта, но значение Договоров повысить нельзя. После начала хроники персонаж может заключить новый договор только в том случае, если предложит человеку некое вознаграждение в обмен на его Веру (см. основную книгу правил). Новые договоры не повышают значения этого Дополнения. Игрок ведет отдельный список новых рабов и условий соглашений, заключенных с персонажем.

Значение Дополнения может понизиться, но такое случается редко. Дополнение не уменьшится до тех пор, пока вы не потеряете (из-за гибели или нарушения договоренности) столько рабов, что их оставшееся число будет меньше значения Договоров. Предположим, что персонаж вошел в хронику со значением Договоров 2, затем заключил еще три договора. Когда наступили тяжелые времена, один из его изначальных рабов умер, а двое других разорвали договоры. Хотя один из рабов, появившихся до начала хроники, погиб, у персонажа по-прежнему есть два договора, поэтому значение Дополнения не меняется. Если по какой-то причине демон потеряет еще одного раба, значение Дополнения уменьшится на единицу, а если затем уйдет и последний раб, персонаж лишится этого Дополнения. Из-за этой особенности Дополнения персонажу нужно как следует оберегать своих рабов и следить за тем, чтобы условия договоров не были нарушены.

При создании персонажа уделите внимание существующим у него договорам. Кто ваши рабы? Какого рода соглашение вы заключили с каждым из них? Как именно вы заключили сделку? Что нужно делать персонажу, чтобы выполнить свою часть обязательств? Известно ли другим демонам об этих договорах? Как персонаж защищает рабов от своих врагов?

Совершенство

Все демоны могут выполнять обращения, силой знаний управляя именами и сущностью самой реальности. Персонаж с этим Дополнением в совершенстве владеет своим первичным Знанием. Отточенные навыки позволяют ему почти в любой момент успешно воззвать к этой таинственной силе. Персонаж с высоким значением Совершенства может чаще использовать свое первичное Знание с меньшим риском потерять Веру или случайно вызвать эффект высокой Муки.

Стоит отметить, что Совершенство влияет на *навык* вашего персонажа в обращении с первичным Знанием, а не на силу его обращений. Мощь обращений целиком зависит от значения самого Знания. Персонаж с высоким значением Совершенства и низким значением первичного Знания может лишь в незначительной степени влиять на реальность, зато это удается ему с такой простотой и легкостью, что обладающие грубой силой демоны могут только завидовать его умениям. Демоны с высокими значениями Совершенства и первичного Знания могут своими обращениями добиться практически чего угодно.

Персонажи с высокими значениями Совершенства зачастую склонны во всем полагаться на свои обращения. В конце концов, они в любой момент могут призвать малые эффекты обращений, не рискуя потерпеть неудачу или получить неожиданный результат. Разумеется, боле могущественные обращения по-прежнему требуют затрат Веры, но малые обращения можно использовать чуть ли не мимоходом. Умелого Кнута с образом Эллиль почти всегда будут окружать ветра и бризы; опытный Преступник с образом Анту всегда найдет самый быстрый и удобный путь в нужную точку. Но, хотя высокое значение Совершенства делает обращения более надежными, все же оно не защищает персонажа от побочных эффектов его силы. Если смертные становятся свидетелями применения обращения, они могут испытать все последствия Проявления, а другие демоны по-прежнему способны засечь вашего персонажа в те моменты. Когда он призывает свою силу.

Обретение совершенства

Повторение – мать учения, и самый простой путь к совершенствованию навыков – это постоянное использование обращений. Персонаж, который часто обращается к своему первичному знанию и охотно экспериментирует с различными способами его применения, может довольно быстро повысить значение Совершенства. Многие упражнения, которые позволяют повысить значение Знания, также могут повлиять и на значение Совершенства (см. ниже раздел «Знания»). Частый переход в Апокалиптическую форму тоже позволяет повысить значение Дополнения. Первичное знание персонажа – это не просто магическая сила, которую он может использовать по своему усмотрению, - это неотъемлемая часть его личности и демонской природы. Демон, принимающий истинное обличие, погружается в свое первичное знание и тем самым оттачивает навык призыва этого знания.

Из-за связи между первичным знанием и его демонской природой повышение значения Совершенства может привести к некоторым переменам в личности персонажа. Чем сильнее становятся его демонские способности, тем больше персонаж отдаляется от своего человеческого «я». Соприкасаясь с потоками и нитями Мироздания, он начинает думать об Истинных Именах и обращениях, а не о ежедневных выплатах и членах семьи. Персонаж даже может утратить связь с жизнью своего носителя – или со смертными в целом. Его подстерегает и еще одна опасность – излишняя самоуверенность. Небрежность и привычка к обращениям могут сыграть с персонажем дурную шутку: смертные, ставшие свидетелями Проявления, придут в ужас. Вполне возможно, что остальные демоны попытаются наказать его за привлечение нежелательного внимания со стороны людей, а многочисленные обращения создадут сильное эхо, по которому персонажа будет легко отследить.

Потеря совершенства

Снижение значения Совершенства – явление редкое. Нельзя просто забыть тот или иной навык, и это в равной мере относится к Совершенству. В конце концов, первичное знание персонажа – центральная составляющая его демонской сущности. Но иногда все же бывает так, что персонаж перестает использовать обращения, и в результате через некоторое время уже не может выполнить

их с прежним умением. Если персонаж долгое время не обращается к первичному знанию, его значение Совершенства может понизиться. Такое происходит в тех случаях, когда персонаж не мог выполнять обращения, например, потому, что был заперт в ловушке душ (см. Главу пятую) или оказался связан договором, который запрещает ему использовать Знания. С другой стороны, демон может полностью погрузиться в человеческую жизнь и надолго, может быть, даже на несколько лет, позабыть об обращениях.

В тех случаях, когда персонаж все же теряет точки в Совершенстве, его личность претерпевает резкие изменения. Он отдаляется от своего первичного знания и образа и сильнее сливается с личностью и сущностью человека-носителя. Прошлый опыт постепенно забывается, возможно, вместе с событиями из долгой жизни демона. Понижение Совершенства может привести к резкому уменьшению значения Наследия и даже к потере точки в Высоком положении, так как персонаж все дальше отходит от своей демонской природы. Прочие демоны склонны с подозрением смотреть на падшего, умудрившегося растерять прежний опыт. Даже если он не собирается сливаться с личностью носителя, демоны будут считать, что человеческая жизнь слишком сильно повлияла на него, а кое-кто даже может решить, что персонажа неплохо было бы отправить в Ад – для переподготовки.

Ресурсы

Это Дополнение определяет, насколько богат ваш персонаж. Но Ресурсы – это не только наличность и банковские счета, это также доход персонажа, его работа, вложения, дом, имущество и полезное снаряжение – практически все, что хоть как-то связано с деньгами. Почти у всех персонажей должна быть хотя бы одна точка в Ресурсах – в современном мире очень сложно выжить без источника дохода и крыши над головой. И все-таки некоторым персонажам приходится жить без денег, и единственное их имущество – одежда да немного наличности. Такие персонажи могут быть бездомными бродягами, детьми на содержании у родителей, сбежавшими заключенными или беженцами из стран третьего мира.

Если у персонажа есть точки в Ресурсах, вам надо подумать над тем, что именно обозначают эти цифры и как финансовое положение демона влияет на его жизнь. При низком или среднем значении Ресурсов у персонажа, скорее всего, есть работа (или он существует на ренту или стипендию). Подумайте, какое именно занятие позволяет ему сводить концы с концами и какие ограничения эта работа накладывает на его жизнь и демонскую деятельность. Персонаж с высокими значениями Ресурсов, скорее всего, имеет независимый источник дохода, управляет корпорацией или живет на дивиденды от вложений. Но состояние порождает определенные обязанности: отчетность перед акционерами, принятие решений о вложениях, финансовая поддержка членов семьи. Игроку нужно подумать над тем, какие обязанности есть у богатого персонажа.

В хрониках ресурсы в основном используются для покупки нужных вещей: оружия, снаряжения, услуг, тайн, союзников и всего остального, что можно продать или купить. От Ресурсов также зависит образ жизни персонажей, а значит, и отношение к нему со стороны других людей. Богатый персонаж без особого труда проникнет в эксклюзивный ночной клуб или вызовет уважение у угодливых (и продажных) чиновников. Бедного персонажа могут не пустить в дома богачей, зато ему будет проще наладить полезные связи среди низов общества и всех тех, кого возмущает образ жизни состоятельной элиты. С разрешения Рассказчика иногда персонаж может использовать Ресурсы вместо других Дополнений, например, Влияния и Контактов, так как богатый демон может просто купить нужную информацию или помощь. Если Рассказчик разрешил такое применение Ресурсов, ему, скорее всего, придется как-то ограничить ту помощь, которую персонаж может приобрести за деньги. Например, Рассказчик может повысить сложность бросков на такое использование Дополнения.

Обретение ресурсов

Увеличить свое состояние и повысить качество жизни персонаж может самыми разными способами. Демон с низким значением Ресурсов может найти более выгодную работу (или вообще найти работу) или получить повышение – за заслуги или потому, что шантажировал начальника. Он

также может обзавестись ценными бумагами, найти вторую работу, провернуть на стороне какие-нибудь противозаконные делишки – в общем, все те возможности, которые есть у людей в реальной жизни, есть и у ваших персонажей. А вот демонам с высоким значением Ресурсов придется потрудиться – разница между четырьмя и пятью точками намного больше, чем между двумя и тремя. Но даже у процветающих магнатов есть способы стать еще богаче: слияние с другими компаниями, составление новых портфелей ценных бумаг, торговля предметами искусства и раритетами, а также все те хитрости, без которых не обойтись в бизнесе и финансовых операциях. Попытка повысить и без того высокое значение Ресурсов дает немало возможностей для увлекательного отыгрыша, новых интриг, сделок и обмана.

Еще один способ повысить значение Дополнения – получение одноразового дохода. Персонаж может выиграть в лотерею, получить вознаграждение за задержание разыскиваемого грабителя банков или ограбить банк. Такой неожиданный доход повышает состояние персонажа, но его одного не всегда достаточно для увеличения Дополнения. В конце концов, Ресурсы – это не только деньги на счету или новенькая сверкающая машина, это также мерило дохода и того, как долго персонаж сможет пользоваться своим состоянием. Чемодан с украденными купюрами хорош на короткий отрезок времени, потому что потом эти деньги уйдут на оплату счетов, будут потрачены на что-нибудь или просто пущены по ветру. Чтобы повысить значение Ресурсов, такой неожиданный доход надо превратить во вложения. Возможно, неожиданно появившиеся деньги лучше пустить на покупку нового снаряжения и других вещей, подкуп информаторов или даже на давно заслуженный отпуск – словом, на все, что позже может принести доход.

Было бы неплохо, если бы увеличение состояния делало жизнь проще, но, увы, это не так. Повышение значения Ресурсов приводит к тому, что у персонажа появляются новые обязанности и проблемы. Чем больше у вас денег, тем больше вещей, на которые вы можете эти деньги потратить – и тем больше вам *приходится* тратить. Это выплаты по ипотеке, по кредитным картам, прочие расходы и затраты. Работающим персонажам нужно сохранять работу, чтобы не прекращался приток средств, владельцам больших состояний приходится нанимать людей, которые управляли бы их бизнесом. В довершение всего, богатство привлекает к вам внимание. Даже персонажи со скромными доходами могут стать жертвами воров, а богачам постоянно досаждают сборщики налогов или журналисты, которые хотят поведать миру о жизни богатых и знаменитых.

Потеря ресурсов

К сожалению, деньги намного проще потерять, чем обрести. Персонажи с низкими значениями Ресурсов могут лишиться тех небольших средств, что у них есть, по самым разным причинам. Групповое нападение, неожиданные счета за лечение, кража, пожар, понижение в должности, увольнение, потеря кошелька и кредитных карточек – список можно продолжать бесконечно. Вспомните обо всех финансовых рисках и неудачах, подстерегающих вас в реальной жизни. Любая из этих проблем может свалиться на ваших персонажей. Более состоятельные персонажи оправляются от таких потерь без особого труда, но и им есть чего бояться. Богатый персонаж может разориться из-за обвала на рынке ценных бумаг или пострадать из-за обкрадывающего его бухгалтера. Его могут обвинить в налоговом мошенничестве, вынудить продать активы ради поддержания компании на плаву или отнять у него половину состояния в результате неудачного бракоразводного процесса.

Сокращение Ресурсов происходит не за один день; как правило, это постепенный процесс. Вашему персонажу достаточно потратить чуть больше, чем он может позволить, разбить машину во время погони или погореть на незаконной продаже оружия. Вдруг оказывается, что ему не хватает денег, чтобы выплатить проценты по ипотеке или подкупить полицейского, владеющего нужной информацией, и тогда приходится продавать кое-какое имущество, чтобы свести концы с концами. А потом персонаж обнаруживает, что без проданного мотоцикла, пистолета или компьютера ему не заработать денег, и его жизнь начинает катиться под откос. Смотреть, как состояние утекает сквозь пальцы, - мучительный процесс. Но он растянут во времени, и поэтому персонаж еще может все исправить, если постарается. Усердная работа, временная экономия или удачная афера помогут исправить положение и позволят избежать уменьшения Дополнения.

Понижение Ресурсов приносит с собой целый сонм новых проблем и неприятностей. Деньги заставляют мир вращаться, и их потеря меняет всю вашу жизнь. Персонаж, у которого Ресурсы упали до очень низких значений или, того хуже, вообще обнулились, переживает очень тяжелые времена. Он может потерять машину, дом и даже семью; чтобы свести концы с концами, ему придется работать на двух работах. Покупка еды, снаряжения или информации теперь приводит к большим расходам, а предметы роскоши и вовсе остались в прошлом. Богатым персонажам приходится привыкать ко всем особенностям жизни среднего класса – для них потеря точек в Ресурсах означает скорее неудобство, чем угрожающую ситуацию. Но такие персонажи обязательно столкнутся с неприятной общественной реакцией: прежние друзья и партнеры по бизнесу отвернутся от них, а в коридорах власти они станут нежеланными гостями. В конце концов, никто не любит неудачников.

Жизнь полна перемен

Существование персонажей игры полно перемен и неожиданностей, их образ жизни может измениться за одну ночь. Новые возможности влекут за собой новые обязанности и проблемы, каждое приобретение может обернуться потерей, любая жертва может быть вознаграждена по достоинству.

Находки и потери, вложения и вознаграждения могут стать основной частью истории вашего персонажа. В основном повышение возможностей персонажа связано с системой опыта: персонажи развиваются, учатся и улучшают свой образ жизни. Некоторые Рассказчики предоставляют своим игрокам более широкий выбор, а именно возможность обретать желаемое через потери, усилия и жертвы.

Представленная ниже опциональная система позволяет игрокам изменять Дополнения своих персонажей во время затишья в игре, т. е. перемещать точки из одного Дополнения в другое. Такие изменения отражают намеренный выбор персонажа, который жертвует одной стороной жизни ради улучшения других ее аспектов. Так, он может потратить большую сумму денег, чтобы заполучить нового союзника, продать демонские секреты ради обретения политической власти в мире людей или отказаться от непривычной человечности ради извращенной мудрости демонской природы.

Процесс перемещения точек в Дополнениях регулируется определенными правилами. Как и все остальные опциональные правила, эта система применяется только с разрешения Рассказчика.

- Изменения возможны только в перерывах между событиями хроники. Перемены могут *начаться* во время хроники, но полностью оформятся и вступят в силу они только между историями.

- Изменения происходят постепенно, поэтому за каждый отрезок времени между историями понижается только одно Дополнение и, как правило, только на одну точку. Рассказчик может сделать исключение в тех случаях, когда перемены происходят очень быстро. Если значение Наставника у вас было равно 4, но ваш покровитель внезапно погиб, имеет смысл перераспределить все четыре точки. В таких ситуациях вы можете разбросать эти точки между несколькими Дополнениями, при условии, что не нарушается следующее правило.

- Нельзя повышать Дополнение выше того значения, которое изначально было у уменьшившегося Дополнения. Если у вас было две точки в Ресурсах и четыре во Влиянии, вы не можете понизить Ресурсы до единицы и поднять Влияние до 5. Большая выгода требует больших жертв, и возможности, от которых вы отказались, должны как минимум не уступать тем, которые вы обрели.

- Эта система не позволяет менять значение Дополнения «Договоры».

Эти правила не распространяются на те изменения, которые произошли с Дополнениями ваших персонажей по воле Рассказчика: такие изменения находятся вне вашей власти. Жизнь несправедлива, и иногда ваш персонаж разоряется или теряет учителя без какой-либо последующей компенсации. При желании Рассказчик может возместить вам такие потери, разрешив улучшить другие Дополнения за счет высвободившихся точек.

Ниже показаны примеры того, как можно переместить точку значения из одного Дополнения в другое. Возможны и другие варианты, поскольку при желании можно противопоставить практически любые два Дополнения.

Союзники и Контракты. Бывший помощник устал от постоянной опасности, которой подвергается его жизнь рядом с вами, поэтому отныне он будет помогать вам только информацией. Давно знакомый вам информатор все сильнее вовлекается в вашу деятельность и начинает снабжать вас не только слухами и советами. Теперь он хочет активно участвовать в ваших приключениях.

Контакты и Последователи. Один из ваших информаторов убедился в вашей силе, святости или демонской природе. Он больше не хочет просто помогать вам, он хочет *поклоняться* и готов отдать все, что у него есть. Один из членов вашей паствы разочаровался в ваших целях и устал смотреть, как его друзья умирают во имя вашего дела. Он поддерживает с вами связь и снабжает вас информацией, но уже не хочет жертвовать ради вас жизнью.

Высокое положение и Слава. Вы просите других демонов адского двора оказать вам услугу и помочь добиться славы. Они поддерживают вас в ваших устремлениях, но в результате немалая доля вашего влияния на них оказывается израсходована. Стряхнув с себя очарование славы, вы отказываетесь от нескольких выгодных предложений и погружаетесь в демонскую политику. Вы обретаете влияние, но ваша популярность и известность как актера падает.

Слава и Наследие. Всеми силами стараясь вспомнить события своего прошлого, вы излагаете воспоминания в форме бессвязного, маловразумительного текста. Чтение записей становится для вас мощным подспорьем в возвращении памяти, но написанная на их основе книга становится провалом, как литературным, так и финансовым. Вы полностью отдались написанию коммерчески успешных романов и не уделяете внимания своей демонской природе. Воображение и все те вымышленные подробности, которые заполняют ваш мозг, просто не оставляют места для воспоминаний о вашем истинном «я».

Последователи и Наставник. Ваш покровитель хочет, чтобы вы вели его хозяйство, пока он занят политическими делами, поэтому вам пришлось переложить его повседневные заботы на некоторых своих поклонников, чтобы сам он мог без помех идти к власти. Когда звезда вашего покровителя начала клониться к закату, один из его слуг заявил о своем преклонении перед вами. Теперь он полностью забросил свои обязанности на службе у вашего наставника и предоставил свои таланты ваше распоряжение.

Влияние и Совершенство. Никто из ваших коллег-сенаторов не может понять, почему вы вдруг сделали перерыв в работе и позволили соперникам отнять у вас власть, но вы вас сейчас влечет только глаз ужасного урагана, и потому все свое время вы тратите на совершенствование Знания Бурь. Человеческая политика по-прежнему манит вас, и вы охотно присоединились к гонке за властью. Вам удалось добиться огромных успехов, но с тех пор, когда вы в последний раз призывали силы природы, прошло много времени, поэтому ваш навык в обращении со Знанием Бурь стал не таким уверенным.

Наследие и Высокое положение. Прошлое мертво, и теперь только настоящее имеет значение. Вы все силы тратите на то, чтобы вскарабкаться на самый верх иерархической лестницы адского двора, и вас не остановит даже тот факт, что вы уже не помните, как именно оказались в таком положении. Вы одержимы прошлым и полностью погрузились в воспоминания. Вам многое удалось вспомнить, но враги воспользовались вашим отсутствием и отняли у вас власть.

Наставник и Ресурсы. Вы не погнушались взять деньги у врагов вашего наставника за то, что выдали им его планы и тайны. Вы стали богаче, но он потерпел крах на политическом поприще и утратил часть влияния. Вашей наставнице нужно больше денег для вложений в земельные участки. Удачная реализация замысла принесет ей политическую власть, но финансировать этот успех будете вы – из своего кармана.

Совершенство и Союзники. Вы заключили невыгодный и обременительный договор с другим демоном, в помощи которого отчаянно нуждаетесь. Вы получили желаемую помощь, но условия договора не позволяют вам использовать первичное знание, и постепенно навык его применения у вас атрофируется. Один из ваших союзников, прекрасно владеющий вашим первичным знанием,

согласился обучить вас, если вы освободите его от обязанности помогать вам. Вы многому научились, но ваш союзник вас покинул.

Ресурсы и Влияние. Взятки, откаты, подарки, тайные выплаты и финансирование лоббирующих группировок позволили вам набрать большой вес в политике, но расходы почти разорили вас. Вы решили, что роскошь лучше власти и за определенную цену уступили зоны своего влияния прежним соперникам. От прежнего влияния не осталось и следа, но особняк и яхта вполне компенсируют потерю.

Добродетели

Изначально демоны были ангелами, исполненными добродетели светлыми созданиями, воплощением бесконечной любви и бесспорной преданности. Ужасы Века Гнева поистрепали былое совершенство и превратили демонов в гневных и злобных тварей.

Но завладение человеческим телом все изменило. Каждый демон на Земле, от самого яростного Жаждущего и до самого кроткого Миротворца, при вхождении в тело носителя ощутили *нечто* – волну эмоций и нравственных переживаний, вызванную отлетающей душой смертного. У некоторых людей основные добродетели не отличались особой силой и почти не смогли повлиять на искаженную природу демона-захватчика. Другие демоны буквально переродились, впитав положительные качества своего носителя. Все падшие ощутили на себе прикосновение человечности. Все они вспомнили, пусть только на мгновение, что некогда были добродетельными ангелами.

Добродетели для демоном не были чем-то чужеродным; падшие просто *забыли* о них. У всех демонов, даже у чудовищ с высокой Мукой, есть три Добродетели: Совесть, Убежденность и Мужество. Когда падшие были ангелами, эти качества были частью их личности; теперь же они помогают сносить мучения, вызываемые самой природой демонов, и дают возможность на время позабыть о тысячелетней ненависти и бесчисленных страданиях.

Добродетели выполняют две функции. Во-первых, они не дают демону набирать Муку, удерживая его от совершения дурных поступков. Если персонаж сможет прикоснуться к крупице святости и человечности в собственной душе, он сумеет понять, что поступил неправильно. Сожаление и раскаяние не дадут демону отойти от человечности и погрузиться в страдания. Во-вторых, Добродетели дают персонажу возможность искупления – пусть и неполного. Для этого демону нужно действовать в соответствии с нравственными нормами. Если падший прислушивается к голосу невинности и следует его советам, если он сражается с тьмой в собственной душе, он сможет оградить себя от горьких воспоминаний и гнева и вернуть хотя бы небольшую часть давно забытой божественности.

Учтите, что Добродетели персонажа влияют на его действия, но не диктуют их. Персонаж с Совестью 1 может оберегать и поддерживать бездомного ребенка, а персонаж с Мужеством 5 вполне способен убежать при виде опасности. Добродетели влияют на то, как персонажи воспринимают свои решения, а также на их возможность личностного роста как человека – или демона. Персонаж с низкой Совестью может проявить сострадание, но едва ли *поверит* в ценность своего поступка. Персонаж с высоким Мужеством может вести себя как трус, но когда трусость заставит его грешить, он сумеет осознать неправильность своих действий и призовет на помощь всю порождаемую внутренней смелостью решительность, чтобы остановить падение во тьму.

Следует ли из этого, что персонаж с высокой Совестью может вести себя более жестоко, чем остальные демоны, - постоянно грешить, но не погружаться из-за этого в Муку? Разумеется, нет. Важно помнить, что успешный бросок на Добродетели позволяет персонажу извлечь урок из своих действий, искупить прегрешение, но не защищает демона от последствий его поступков. Если бросок был успешным, но персонаж все так же продолжает грешить, Рассказчик имеет полное право на единицу повысить значение его временной Муки. Персонаж может заявить об испытываемом раскаянии, но раскаяние бесполезно, если оно никак не влияет на дальнейшее поведение демона. При желании Рассказчик может разрешить вам выполнить бросок на Добродетель *до* того, как персонаж

завершит свое дурное деяние. Если бросок окажется удачным, у персонажа будет шанс воздержаться от грешного поступка и не обречь себя на дополнительное проклятие. Но если демон продолжает действовать в том же духе, он получает пункт временной Муки.

Технически вы увеличиваете значение Добродетелей персонажа за счет баллов опыта. Но для персонажа повышение Добродетелей происходит тогда, когда он с их помощью противостоит темным порывам и совершает добрые и благородные поступки. Чтобы повысить Совесть, персонажу нужно проявлять сострадание и порядочность и усердно трудиться над пониманием человеческой нравственности. К повышению Убежденности приводят решительные поступки и помощь окружающим в поисках смысла жизни. Повысить Мужество можно в том случае, если персонаж без колебаний подвергает себя опасности и делает то, что должно быть сделано. Прежде чем потратить баллы опыта, отыграйте благородные поступки вашего персонажа, чтобы почувствовать, как он меняется и развивается.

Совесть

Совесть – это многозначная Добродетель, в основном описывающая все те качества, которые мы называем человеческой порядочностью. Это умение различать добро и зло, стремление заботиться о положении других людей, возможность испытывать сожаление и радость. Совесть – это первое чувство, накатывающее на только что вселившегося в человеческое тело падшего, и те, кого переполнила (или исцелила) совесть носителя, нередко становятся мятежными демонами.

Персонажи с низкими значениями Совести видят разницу между плохим и хорошим, добрым и злым, но их это мало заботит. Некоторые демоны с низкой Совестью пытаются осознать эту разницу и понять, почему один поступок считается хорошим, а другой – плохим, но такие падшие скорее исключение. Персонажи с высокими значениями Совести – это, как правило, сострадательные, глубоко порядочные создания, которые в любой ситуации инстинктивно чувствуют разницу между добром и злом.

От значения Совести зависит реакция вашего персонажа на насилие, жестокость и гнев, иными словами, на де действия, которые вредят невинным и непричастным людям. К таким поступкам можно отнести групповое нападение на случайного прохожего, обман жены, пытки, убийства, попытку уморить голодом собственного ребенка или отвешенный собаке пинок. Успешный бросок на Совесть означает, что персонажа переполняют стыд и сожаление, не дающие ему ожесточиться еще больше. Если персонаж не прислушивается к своим чувствам и не старается искупить прегрешение – не пытается помириться с женой, не отвозит свою жертву в больницу, не говорит ребенку, что любит его, – по решению Рассказчика он может получить единицу временной Муки.

Если персонаж предпочитает активные действия, он может совершить немало добрых дел, завязанных на Совесть. Вспомните, какие поступки в реальной жизни вызывают у вас улыбку и дают надежду, позволяют вам почувствовать связь между собой и другими людьми. Эти поступки продиктованы Совестью. Забота о больных и раненых, разговор с человеком, переживающим тяжелейшее эмоциональное потрясение, покупка еды бездомному, работа в приюте – такие проявления порядочности и человечности способны удержать демона от впадения в отчаяние и гнев.

Убежденность

Убежденность – это понимание чести, преданности и чувство цели, иными словами, способность принимать решения и следовать им в любых обстоятельствах, давать обещания и выполнять их, сохранять хладнокровие и сосредоточенность перед лицом опасности или катастрофы. Убежденность намного менее удобная Добродетель по сравнению с Совестью, поскольку касается принятия тяжелых решений и сохранения решимости вопреки всему. Если Совесть связана с тем, как ваш персонаж взаимодействует с окружающими, то Убежденность отражает его представления о себе самом.

Персонажи с низкими значениями Убежденности обычно не слишком уверены в собственных целях, а то и вовсе сомневаются в наличии хоть какого-то замысла и упорядоченности в Мироздании. Такой демон охотно прибегает к хитростям и ищет простые решения; с его точки

зрения, соблюдение нравственных законов вовсе не обязательно принесет ему хоть какую-то выгоду. Персонаж с высоким значением Убежденности понимает, какую пользу лично ему и обществу приносит осознание целей и следование этическим нормам. Принимая решения, он руководствуется не только внутренними побуждениями.

Обман и пренебрежение общественными моральными ценностями – вот прегрешения против Убежденности. Ложь, нарушение обещаний, растраты, бесчестные поступки, подталкивание других людей к совершению преступлений, мошенничество, предумышленное убийство или предательство верного друга идут вразрез с Убежденностью. Успешный бросок на Убежденность заставляет персонажа почувствовать, что своими поступками он нарушил общественный порядок и скомпрометировал себя. Демон может сделать определенные выводы и укрепить внутренний моральный закон. Если же он и дальше нарушает обещания и игнорирует собственные понятия о нравственности, по решению Рассказчика его временная Мука повышается на единицу.

Положительные проявления Убежденности связаны не столько с добротой, сколько с ответственностью. Если персонаж ведет себя предусмотрительно и благородно и нравственными поступками старается улучшить жизнь окружающих людей, внутренняя дисциплина позволяет ему сдержать накатывающую тьму. Среди подобающих дел можно назвать заключение мира между воюющими бандами, управление счетами благотворительного фонда, выполнение обещания через самопожертвование, рассказ детям о морали и ответственности или помощь наркоману в преодолении зависимости.

Мужество

Мужество – наиболее активная из всех трех Добродетелей, оно связано с храбростью, настойчивостью и силой персонажа. Если от Совести зависят ваши чувства по отношению к другим людям, а от Убежденности – по отношению к себе самому, Мужество никак не влияет на чувства, зато влияет на действия. Мужество помогает персонажу поступать так, как того требуют его нравственные и этические убеждения, выдерживать тяготы и боль и идти на жертву там, где это необходимо. Отсюда не следует, что персонаж не испытывает страха, но благодаря Мужеству он может преодолеть этот страх.

Персонажи с низкими значениями Мужества не обязательно являются трусами (хотя некоторых их них никак нельзя назвать храбрецами). Такие персонажи неохотно смотрят в лицо своим сомнениям и страхам, предпочитая компромисс открытому противостоянию. Это противостояние может быть как физическим, так и эмоциональным – многие персонажи охотно подвергнут себя физической опасности, но всеми силами постараются избежать эмоциональных переживаний. Персонаж с высоким значением Мужества понимает необходимость риска и жертв и готов сражаться за то, что ему дорого.

Прегрешения против Мужества – это, как правило, трусливые поступки: несоответствие между поведением и представлениями о правильности и долге. Например, при нападении персонаж сбегает вместо того, чтобы придти на помощь другу, или скрывает растущие карточные долги, разрушает свой брак, не желая бороться с чувствами, стреляет врагу в спину, нападает на того, кто не может дать сдачи, позволяет свершиться преступлению вместо того, чтобы предотвратить его. При успешном броске на Мужество персонаж испытывает чувство вины и стыдится своего страха. Он может исправить ситуацию, решительно воспротивиться несправедливости, вовремя возвысить голос и бросить вызов своим страхам. Если же он и дальше колеблется и отступает, то может получить пункт временной Муки.

Едва ли стоит пояснять, какие действия достойны мужественного человека: персонаж должен смотреть в лицо своим страхам и быть храбрым. Даже если он боится – в особенности если он боится, - он должен побороть сомнения и поступить так, как считает правильным. К таким поступкам можно отнести готовность противостоять хулигану, вмешательство в драку с целью помочь жертве нападения, свидетельство в суде против могущественного гангстера, разговор с супругом о проблемах в отношениях, публичное выступление против тирана или признание членам семьи в наркотической зависимости.

Наложение Добродетелей

Добродетели в «Демонах» - это не три отдельных, независимых параметра, но три грани единого целого – утраченного благородства и чистоты демонской души. Поэтому нередко возникают ситуации, когда граница между Добродетелями размывается, позволяя с одинаковым успехом применить две, а то и все три из них. Если персонаж бежал с поля боя, он может погрешить против Совести (потому что бросил в беде товарищей), Убежденности (оставил друзей на растерзание врагам) или Мужества (он был слишком напуган, чтобы поступать должным образом). Аналогично, встать на пути у летящей пули можно под влиянием как Совести (защищая невинную жертву), так и Убежденности (спасая более значимого человека) и Мужества (пожертвовав собой ради дела).

В тех случаях, когда возникает выбор между несколькими Добродетелями, важное значение имеют *причины*, по которым персонаж поступил так или иначе. Если игрок не может точно назвать эти причины или считает, что его персонаж сам не вполне разобрался в мотивах своего поступка, выполняется бросок на Добродетель с наибольшим значением. Рассказчик сам может решить, какая Добродетель больше всего подходит к ситуации, и предложить игроку бросить кубики на данную Добродетель.

Сочетания

Добродетели не *определяют* личность вашего персонажа, но *влияют* на нее. Высокие и низкие значения Добродетелей отражаются на его Характере. К тому же между разными значениями Добродетелей есть определенная связь: персонаж с высокими значениями Мужества и Совести отличается от того, у кого хорошо развита только Совесть.

Ниже показано, как взаимодействуют Добродетели с высокими (четыре-пять точек) и низкими (одна точка) значениями. Описание каждого сочетания дополнено списком наиболее подходящих Характеров, но это не значит, что вам обязательно нужно выбрать для персонажа один из них. Люди думают по-разному, так что ваш демон вполне может реализовывать свои Добродетели необычным способом.

Низкая Совесть / низкая Убежденность / низкое Мужество: персонажу недостает силы характера. Он более-менее понимает, что такое этические и моральные обязательства, но ему недостает силы воли, чтобы добиваться желаемого. Такие пассивные, бездеятельные персонажи мало годятся для хроники по «Демонам», поэтому у создаваемых персонажами игроков не бывает низких значений во всех трех Добродетелях. Многие персонажи с таким набором Добродетелей обладают неприятными Характерами – они могут быть Конформистами, Чудовищами или Одержимыми, хотя при желании вы можете выбрать и нейтральный Характер и сделать персонажа Ребенком, Отщепенцем (Deviant) или Норовистой лошадкой (Rogue).

Высокая Совесть / низкая Убежденность / низкое Мужество: люди с таким набором Добродетелей обычно сострадательны, но слабы. Такой персонаж сопереживает окружающим и у него много друзей, но сам он живет одним днем, потому что не может полностью посвятить себя достижению цели. А даже если бы и мог, то не стал бы: ему недостает мужества, чтобы бороться за желаемое, поэтому он предпочитает выжидать и надеется на везение. Для таких персонажей наиболее подходят Характеры Бонвивана, Опекуна, Ребенка и Щеголя.

Низкая Совесть / высокая Убежденность / низкое Мужество: такой набор присущ человеку, обладающему хорошими способностями к планированию и уверенно идущему к цели, но его цель всегда заключена в нем самом. Он не слишком хорошо взаимодействует с окружающими и нередко считает людей всего лишь инструментами. Он идет к цели, но цели эти обычно легкодостижимы, поскольку такой персонаж считает риск неприемлемым и всеми силами старается избежать конфронтации. К подходящим Характерам относятся: Диктатор (Autocrat), Ловкач (Conniver), Ворчун (Curmudgeon) и Педагог.

Низкая Совесть / низкая Убежденность / высокое Мужество: такие люди отличаются храбростью и готовностью бороться за желаемое. К несчастью, они редко хотят что-нибудь помимо того, что находится прямо у них перед глазами. Немедленное удовлетворение желаний они ставят выше возможных последствий и морали. Мужество позволяет им сражаться до победного конца вопреки всему – и все ради получения сиюминутного удовольствия, потому что потом такие персонажи находят себе новую цель и начинают новую игру. Подходящие Характеры: Браво, Одиночка, Мазохист и Экстремал (Thrill-Seeker).

Высокая Совесть / высокая Убежденность / низкое Мужество: персонажи с такой комбинацией Добродетелей высоконравственны, этичны, сострадательны и уверены в себе, но им недостает мужества, чтобы добиваться желаемого. Они хорошо ладят с окружающими и всегда могут найти помощников в своих делах, но их задумки всегда подразумевают отсутствие риска и незначительную выгоду, поскольку такие персонажи не любят сложностей. Они также избегают эмоциональных рисков. У них много друзей и знакомых, но эти отношения, как правило, поверхностны и не представляют опасности для персонажа. Подходящие Характеры: Зодчий (Architect), Начальник (Director), Судья и Консерватор.

Высокая Совесть / низкая Убежденность / высокое Мужество: человек с таким набором Добродетелей всегда может получить все, что хочет, но хочет он обычно не так уж много. Многочисленные друзья дадут ему все, что только могут, а сам он пойдет на большой риск, чтобы помочь им или достичь своих целей. Но цели эти обычно краткосрочны и просты, их достижение не требует тщательного планирования. Привычка к опрометчивым действиям часто приводит к неприятностям, которых можно было бы избежать, если бы персонаж дал себе труд подумать. Подходящие Характеры: Бонвиван, Опекун, Игрок и Трикстер.

Низкая Совесть / высокая Убежденность / высокое Мужество: люди с таким набором Добродетелей очень опасны, они ни перед чем не остановятся, чтобы получить желаемое. Такой персонаж составляет продуманные планы и охотно рискует, причем не только собой, но и окружающими. Его цели настолько значимы, что ради их достижения он готов пожертвовать чем угодно, и не важно, чьи ценности поставлены на кон. Вполне возможно, что он не получает никакого удовольствия от того, что подвергает опасности других людей, но все же он будет делать то, что считает необходимым. Подходящие Характеры: Боец (Competitor), Фанатик, Перфекционист и Стоик (Survivor).

Высокая Совесть / высокая Убежденность / высокое Мужество: иногда встречаются люди с высокими значениями во всех Добродетелях. Они служат примером всем остальным. Такие персонажи сострадательны, благородны и бесстрашны. Им ведомы великие замыслы, но они не готовы подвергнуть риску других людей. Их заботят дела других людей, ради их блага они готовы пожертвовать собой, но не будут жертвовать своими идеалами. Будь он смертным или демоном, такой персонаж стоит на голову выше остального сообщества и вызывает восхищение даже у врагов. Подходящие Характеры: Мученик, Раскаявшийся, Мятежник и Фантазер.

Добродетели и Дома

Демонам присущ широкий спектр эмоций, и их переживания становятся только сильнее после обретения личности и памяти человека-носителя. Очень сложно выделить некие общие черты, присущие всем без исключения демонам, и совсем неправильно будет сказать, что все члены одного Дома ведут себя сходным образом. Но все же можно допустить обобщение там, где речь идет о типичном представителе Дома, и предугадать, чем мораль Дьявола будет отличаться от убеждений Преступника.

Ниже представлены общие замечания о различных Домах и наиболее подходящих им комбинациях Добродетелей. Не надо воспринимать эти обобщения как догму. Ваш персонаж вполне может быть исключением из правила, тем более, что правила эти не отличаются строгостью.

Дьяволы: в отличие от Осквернителей, Дьяволы часто имеют высокие значения Убежденности и низкие значения Совести. Дьяволы – это падшие паладины Неба, и они до сих пор придерживаются искаженных понятий о чести и преданности своему делу. Их можно назвать этичными, но не нравственными. Дьявол легко воспользуется людьми, потому что ему на самом деле нет дела до того, что произойдет с этими смертными. Обычно у Дьяволов высокие значения Мужества. Они были рыцарями Небес и Ада, и их не страшат ни битвы, ни столкновение с потаенными страхами.

Изверги: эти демоны, чьей работой было следить за звездами и управлять ростом человечества, обладают естественной склонностью к высокой Убежденности. Они хорошо понимают, что такое структура и законы, а умение видеть узоры будущего помогает им строить долгосрочные планы. С другой стороны, значения Совести у них обычно низкие. У Извергов не так уж много общего с людьми, поэтому они с трудом взаимодействуют со смертными на эмоциональном уровне. У них также низкие значения Мужества – этот Дом не любит противостояния и конфликты.

Кнуты: бывшие ангелы-хранители, наверное, сильнее всех остальных привязаны к смертным. Поэтому у большинства Кнутов высокие значения Совести. Их сострадательность обычно дополняется высокими значениями Убежденности. Кнутов волнует состояние человечества в целом, но не всегда заботят отдельные люди. Иногда ради общего блага нужно принять трудное решение – болезнь как способ управлять численностью населения, необходимые жертвы ради достижения цели. Хотя Кнуты зачастую жертвуют другими, они далеко не всегда готовы пожертвовать собой, поэтому значения Мужества у них обычно не слишком высокие.

Осквернители: этому Дому свойственно одно противоречие – как правило, им не безразличны люди, которых они уничтожают. Осквернители любят тех, кого толкают в пропасть. Отразить эту странность можно через сочетание высокого значения Совести и низкого значения Убежденности. Осквернитель понимает разницу между плохим и хорошим и часто неравнодушен к людям, но ему хочется, чтобы все было сделано *немедленно*. Проще воспользоваться смертным и сразу же получить желаемое, чем найти более долгий, но и более этичный способ достижения цели. У Осквернителей часто бывают низкие значения Мужества. Они избегают не только сражений, но и эмоционального противостояния, которое может причинить им боль или неудобства.

Пожиратели: у этих диких демонов обычно низкие значения Совести и Убежденности. Добро и зло, мудрость и глупость, этика и мораль – это порождение цивилизации, которому нет места там, где царят законы природы. Пожиратели живут *настоящим*, их мир – это мир мгновенных решений и борьбы за жизнь, а не долгосрочного планирования и сострадания. Отсюда также следует, что мало кто из демонов может превзойти Пожирателей в Мужестве. Воины и убийцы, они редко бегут от битвы или дают себе труд скрывать эмоции.

Преступники: этих демонов отличает то, что у них редко бывают очень высокие или очень низкие значения Добродетелей. Преступники заботятся о людях, но не привязываются к ним эмоционально, с чем и связаны средние значения Совести. Они умеют составлять долгосрочные планы, без которых не обойтись при строительстве, но готовы поступиться принципами в угоду практичности, поэтому значения Убежденности у них тоже средние. И хотя Преступники редко испытывают страх перед физическим столкновением, эмоциональное противостояние претит им, что приводит к средним значениям Мужества. Эти демоны – адские мастера на все руки, им не свойственны крайности, и значения Добродетелей отражают эту тенденцию.

Убийцы: как и Кнуты, Убийцы одновременно переживают за людей и вынуждены усмирять свои переживания дисциплиной и сдержанностью. Убийцы любят людей, но их прикосновение несет смерть всему живому. Они вынуждены подавлять присущую им любовь к человечеству, из-за чего значения Совести у них не поднимаются выше среднего. Для этого им требуется огромная решимость и самодисциплина, и не удивительно, что у большинства Убийц очень высокие значения Убежденности, соперничать с которыми могут разве что самые благородные из Дьяволов. Убийцы также отличаются смелостью в эмоциональных отношениях, так что у них довольно высокие значения Мужества.

Добродетели и группировки

Не так-то просто вывести общие правила о распределении Добродетелей среди представителей разных Домов, зато довольно просто найти такие закономерности для основных демонских группировок. В конце концов, в основе фракций лежат общие цели и сходное отношение к миру. Группировки отражают *личностные* предпочтения демонов, в то время как Дома определяют демонскую природу и задачи. У большинства представителей той или иной группировки будут примерно одинаковые значения Добродетелей, хотя исключения существуют и тут – некоторых в фракцию приводят собственные, зачастую необычные или тайные цели.

Жаждущие (Губители): эта группировка представляет собой полную противоположность Люциферианам, и значения всех трех Добродетелей у них обычно низкие. Их мало волнует честь, сострадательность и даже смелость. Все, что их интересует, - это разрушение. Но есть и исключения, ведь не все Губители – обезумевшие трусливые анархисты. Многие из них – воины с высокими значениями Мужества. У некоторых имеются высокие значения Убежденности, что позволяет им создавать долгосрочные планы дальнейшего разрушения. А вот

высокие или даже средние значения Совести среди Жаждущих встречаются очень редко. Сопереживание и нравственность плохо сочетаются с желанием обратить всю вселенную в прах.

Люцифериане: это фракция идеалистов, до сих пор готовых продолжить восстание и откликнуться на призыв Люцифера к битве. Они верят в ценности первых мятежников – любовь к человечеству, честь, преданность и мужество в борьбе с Небом. Не удивительно, что у Люцифериан обычно высокие значения всех трех Добродетелей, иначе они не смогли бы соответствовать тому образу, который сохранился в их воспоминаниях о первом выступлении Денницы. Если какая-нибудь Добродетелей и выделяется на фоне остальных, то это Убежденность, поскольку основной ценностью члены фракции почитают честь и непоколебимую преданность. Значения Совести и Мужества тоже довольно высоки.

Миротворцы: Совесть – вот основная Добродетель Миротворцев, которые не только хотят искупить былые деяния, но и мечтают вернуть человечество в Рай. Сострадательность и любовь лежат в основе философии Миротворцев, поэтому почти у всех членов этой фракции высокие значения Совести. Значения Мужества тоже обычно высокие. Чтобы признать ошибку, нужна смелость, и еще большая храбрость требуется для того, чтобы смотреть в лицо опасностям, встающим на пути у тех, кто хочет примирить демонов и людей. Значение Убежденности может быть любым – некоторые Миротворцы склонны к долгому и тщательному планированию, другие живут настоящим.

Скрытные (Криптики): почти у всех Криптиков очень высокие значения Убежденности. Эта группировка занята решением загадок и постепенным собиранием давно забытых тайн, а такое занятие требует сосредоточенности, структурированного мышления и умения планировать на долгий срок. У Скрытных обычно хорошие (если не высокие) значения Мужества. Им приходится задавать сложные вопросы и выслушивать ответы, даже самые страшные и неприятные. Убежденность у них может быть любой, поскольку в этой группировке найдется место и для хладнокровных дознавателей, и для страстных искателей истины.

Фаустианцы: эта группировка построена на противоречии – Фаустианцы одновременно заботятся о человечестве и используют людей самым безжалостным образом. Смертные интересуют их как живые существа, но не обязательно как *люди*. Даже если Фаустианец озабочен самочувствием человека, ему нет никакого дела до того, *счастлив* ли этот смертный; главное, чтобы тот был здоров и мог поставлять Веру. Поэтому у Фаустианцев средние значения Совести и средние или высокие значения Убежденности – им ведомо сопереживание, но только отстраненное и сдержанное. Значение Мужества у Фаустианцев может быть любым.

Пошатнувшаяся решимость

Мука осложняет жизнь всем персонажам «Демонов», а не только тем падшим, кто пытается бороться с силами Ада. Высокие значения Муки ослабляют власть персонажа над обращениями, из-за чего порою эффекты от вызова силы бывают разрушительными, а не полезными, как надеялся персонаж. Даже персонажу, который ненавидит человечество, все равно приходится следить за Мукой и противостоять темным порывам с помощью Добродетелей, оставшихся ему в наследство от ангела.

Но не всем персонажам удается подавить Муку – а некоторые из них охотно впитывают темную энергию разрушения. Такие демоны с высокой Мукой – очень опасные, несчастные существа, постепенно теряющие власть над своими поступками, а возможно, и над своим «я». У них есть Добродетели, но Добродетели эти со временем искажаются. Вашему персонажу тоже грозит падение в бездну Муки. Единственное, что может удержать его на краю пропасти, - это его Добродетели, но извращенные Добродетели будут лишь подталкивать его к бездонному провалу.

Добродетели, даже с высокими значениями, искажаются по мере роста Муки персонажа. После совершения дурного поступка вы по-прежнему выполняете бросок на Добродетель, но с точки зрения вашего персонажа все меньше и меньше деяний заслуживают названия греха. Так, демон с Мукой 8 больше не считает грехом непреднамеренное насилие, разрушение и даже убийство – эти поступки не вызывают в нем чувства раскаяния и не заставляют задуматься. Как это отразится на

личности вашего персонажа? Что такое добродетель для демона с высокой Мукой, который без раздумий убьет человека в приступе раздражения?

Для демонов с высокой Мукой Добродетели по-прежнему имеют большое значение, но по мере того, как персонаж скатывается вниз по наклонной, их смысл несколько меняется. Для нормального персонажа Добродетели – это способность чувствовать стыд и сожалеть о своих действиях, иными словами, способность понять, что совершенный поступок был неправильным. Демоны с высокой Мукой смотрят на этот вопрос под другим углом: Добродетели помогают им оправдать грех и убедить себя в *необходимости* того или иного действия.

Когда персонаж с высокой Мукой совершает поступок настолько отвратительный, что сам понимает его неправильность – например, заказное убийство, бессмысленное кровопролитие, систематические пытки невинных людей, - выполняется обычный бросок на Добродетели. Если бросок оказывается неудачным, персонаж охотно мирится со всем ужасом содеянного. Он не просто не испытывает сожалений, он наслаждается своими злодеяниями и еще глубже погружается в неизбежные мучения. Если же бросок был удачным, персонаж не может просто забыть о своем поступке и принять его, но искаженная система ценностей не позволяет ему осознать свои действия как нечто неправильное. Вместо этого демон начнет обманывать себя самого, стараясь поверить в то, что его поступок был продиктован необходимостью – да, печальной необходимостью. Он не станет казнить себя или испытывать сожаление. Скорее, он постарается вообще не думать на эту тему или найдет какие-нибудь вымышленные причины, чтобы оправдать себя. Он даже может пообещать себе, что такого больше не случиться, но в глубине души будет знать, что врет сам себе.

У персонажей с высокой Мукой Добродетели учитываются так же, как и в обычном случае, но их значение и влияние на личность персонажа будет другим. Отличия показаны ниже.

Совесть: у демона с высокой Мукой эта Добродетель отражает способность оправдать прегрешения и преступления против нравственности. Персонаж с высоким значением Совести отличает добрый поступок от дурного, но старается верить в то, что в *его случае* это различие неприменимо. Он может совершить хладнокровное убийство и заявить, что эта смерть спасет жизни других людей – тех невинных, которые вынужденно пострадали бы от его рук, останься его жертва в живых. Или же такой персонаж может стать социопатом, считающим людей бездушными куклами или же ущербными существами, недостойными стоять рядом с демонами.

Убежденность: «Нельзя пожарить яичницу, не разбив яиц» - вот девиз демона с высокой Мукой и высокими значениями Убежденности. Он может врать, мошенничать, постоянно нарушать обещания и при этом верить в то, что поступает так только из благих намерений, что без необходимых жертв со стороны других людей он просто не сможет достичь желанной цели. Персонаж может создать для себя обширные и запутанные этические построения и сплести целую сеть из оправданий, чтобы объяснить, как нарушение доверия или бесчестный поступок на самом деле – всего лишь досадный промах, почти безвредный для дальнейших планов.

Мужество: персонаж с высокой Мукой и высоким значением Мужества далеко не трус, но ему свойственна *рассудительность*. Он не подвергает себя бессмысленному риску и старается избегать ненужных опасностей. Вместо этого он совершает тактическое отступление и возвращается на поле боя тогда, когда битва становится честной – то есть, с перевесом два к одному в его пользу. Такой персонаж всегда старается увеличить шансы на победу любыми доступными средствами. К эмоциональным рискам он относится точно так же. Если он считает, что отношения могут причинить ему боль, он постарается навредить партнеру сильнее чем тот навредит ему.

Точного момента, когда меняется смысл Добродетелей, не существует. Это постепенный процесс, связанный с изменениями личности персонажа и его ценностей по мере роста Муки. Отыгрыш постепенного сползания в Муку, когда меняется Характер и Маска персонажа, а его здравый рассудок постепенно слабеет под грузом страданий, может доставить вам немало удовольствия. Аналогично, если персонаж всеми силами пытается вернуть себе достоинство и понижает значение Муки, Добродетели постепенно начинают меняться в обратном направлении, возвращая его к более благородной и эмоционально значимой системе ценностей.

Знания

Даже если демон ровным счетом ничего не делает, все равно он отличается от всех остальных жителей Земли. Духовная природа демона, образовавшаяся в результате слияния ангельской и человеческой души, наделяет его огромным набором пассивных умений: возможностью видеть сквозь иллюзию, устойчивостью к ядам и болезням, способностью слышать свое имя, где бы его ни произносили, а также памятью, охватывающей бесчисленные эпохи. У демона есть и более выраженные умения, например, он может залечивать раны на теле носителя и принимать Апокалиптическую форму.

Но наиболее очевидной разница между демонами и людьми становится тогда, когда речь заходит о власти над силами самого Мироздания, об умении повелевать ими одним словом, дыханием или мыслью. Знание тайных механизмов вселенной принимает форму демонских знаний. Умение воззвать к своим Знаниям – это самая яркая и самая впечатляющая способность демонов, но стоящая за этим умением сила намного сложнее и удивительней, чем может показаться.

Важно помнить, что знания вашего персонажа – это не просто набор магических заклинаний или сверхъестественных умений. Знания персонажа – в особенности первичное и знания Дома – это неотъемлемая часть его природы. Демон может призвать силу знания потому, что по сути своей он сам является этим знанием, или, точнее выражаясь, он – отражение этого знания. Да, знание – это набор сведений, но демон знает не разумом, а душой, и знание изменяет душу персонажа.

Самым очевидным доказательством этому будет образ персонажа, Апокалиптическая форма, связанная с первичным знанием демона. Когда персонаж принимает Апокалиптическую форму, его знание перестает быть простой информацией и становится сутью его существа. Пожиратель в образе Цалту не просто меняет облик; он становится зверем, воплотившим в себе всех дикий тварей. Точно также и Преступник в образе Кишар наполняет свои тело и душу силой земли. Его плоть не становится камнем, но обретает духовную *сущность* камня. Когда Мука уродует природу и личность демона, его душа тоже меняется, а вслед за ней меняется и истинный образ персонажа, в то время как его обращения обретают разрушительную силу и становятся все более искаженными.

Поскольку Знания – это не только набор сведений, их нельзя выучить так же, как обычные навыки. Персонаж не просто заучивает новую формулу или осваивает новый прием. Для того, чтобы овладеть Знанием, нужно изменить саму душу и природу персонажа. Эти изменения могут происходить благодаря тому, что персонаж постепенно восстанавливает воспоминания и энергию демонской души, подавленные при заключении в теле носителя. Но изменения могут быть и совсем недавними. Демон вполне может перенять новое Знание от учителя, изменив свою душу так, чтобы можно было освоить новую информацию. Но как бы ни менялись знания персонажа, сам процесс несет в себе огромные возможности для отыгрыша. Изменения в Знаниях влияют на способности персонажей самым непредсказуемым образом, и игрокам предстоит выяснить все последствия таких перемен.

Память

До заключения в Бездну большинство демонов прекрасно владели своими Знаниями. Но после возвращения в мир эти мастера пережили огромное потрясение: они вдруг обнаружили, что *не помнят*, как взывать к большей части своих знаний! Долгие тысячелетия в Аду и невозможность управлять Мирозданием притупили их способности. Хуже того, сама ткань вселенной после Века Гнева изменилась настолько сильно, что демонам приходится заново овладевать немалой частью былых знаний. Еще больше ситуация осложняется тем, что сейчас падшие обитают в человеческих телах. Большинство воспоминаний сейчас недоступны, поскольку разум смертного не в состоянии их вместить, а без памяти о своем знании заново овладеть всеми навыками будет еще сложнее.

Но сложно не значит невозможно. Потратив время и приложив усилия – и распределив соответствующим образом баллы опыта, - персонаж может вспомнить или заново освоить любое ранее известное ему знание. Вы сами решаете, какими именно знаниями владел демон до заключения

в Аду, учитывая при этом концепцию персонажа и свои представления о его искусности. Повысить значение Знание, которым некогда владел ваш персонаж, можно обычным способом – в промежутке между событиями игры потратить на него баллы опыта. Считается, что персона сумел вспомнить старые обращения или же научился выполнять обращения в условиях нового, изменившегося мира.

В первую очередь это касается первичного Знания персонажа – до заключения в Аду все демоны были мастерами своего первичного Знания. Многие из них также прекрасно владели другими Знаниями своих Домов, и вы можете рассчитывать на то, что со временем ваш персонаж вспомнит все обращения своего Дома, если только не сочтете нужным по какой-то причине ограничить его в том или ином Знании. Персонаж также мог отлично владеть общим знанием – или не мог, это решать вам с учетом его концепции. Владение Знаниями других Домов встречалось редко, и мало кто из демонов даже в Век Гнева мог исполнить мощные обращения чужих для него Домов. Если вы считаете, что персонаж *должен* владеть Знанием не своего Дома, поговорите об этом с Рассказчиком, который или даст разрешение, или наложит запрет на чужое Знание. Рассказчик также может решить, что ваш персонаж вспомнил это Знание только до определенного уровня, а для того, чтобы овладеть самыми сильными обращениями, ему нужно найти учителя.

Фуга

У демонов с Дополнением Наследие есть еще одна возможность восстановить забытые умения из своего прошлого. Персонаж может погрузиться в фугу – состояние кататонии, позволяющее оживить воспоминания о Веке Гнева, когда могущество демона достигло своего пика. Очнувшись, персонаж сохраняет часть вновь обретенной памяти о своем первичном знании, а в некоторых случаях может сразу же выполнить новое обращение.

Приводимая ниже опциональная система позволяет персонажу войти в фугу и лучше овладеть своим первичным знанием. Система вводится в игру только с разрешения Рассказчика. Войти в фугу могут только персонажи с Дополнением Наследия, улучшения распространяются только на первичное знание демона.

Чтобы впасть в фугу, персонаж должен намеренно погрузиться в глубоко погребенные воспоминания, сначала просто пробудив их, а потом восстановив в мельчайших подробностях. Для этого требуется время – иногда часы, а иногда и дни, в зависимости от того, что именно хочет вспомнить демон. Войдя в фугу, персонаж заново переживает воспоминания об использовании того или иного обращения – следующего по уровню в иерархии его первичного знания. Иными словами, если в первичном знании у персонажа три точки, в фуге он вспомнит время, когда использовал обращение четвертого уровня.

Такие воспоминания настолько живы и увлекательны, что в то время, пока персонаж переживает их, он даже *не понимает*, что это всего лишь память! Демон ощущает себя полноценным участником событий давнего прошлого. Рассказчик может использовать эту возможность для отыгрыша, выдать остальным игрокам другие роли и с их помощью в деталях разыграть эпизод. Это может быть увлекательная вставная сцена, благодаря которой хроника станет глубже, а сюжет, вполне возможно, дополнится новыми элементами. Если же Рассказчик и остальные игроки не хотят подробного отыгрыша, процесс воспоминаний может быть условным, для чего персонаж на один эпизод (сцену) выпадает из истории.

Когда фуга подходит к концу, персонаж обретает новую власть над своим первичным знанием. Выполните бросок на Наследие (сложность 6). Каждый успешный балл дает вам балл опыта, который вы можете потратить *только* на повышение значения первичного Знания (на листе персонажа запишите эти баллы отдельно от остальных). Так получение новой точки в первичном Знании становится чуть дешевле. Более того, если персонаж впал в фугу в середине истории, при этом у него достаточно баллов опыта для улучшения первичного Знания, он может получить очередную точку в Знании немедленно, не дожидаясь перерыва между историями.

Фуга полезна для восстановления первичного знания, но у нее есть свои ограничения. Во время игры персонаж тратит на фугу целый эпизод (сцену), во время которого он никак не реагирует на происходящие вокруг него события и даже не может защититься от нападения. Если он получает

повреждения, фуга тут же прекращается. Персонаж не просто не получает никакой выгоды от погружения в воспоминания, но и до самого конца эпизода страдает от головокружений и рассеянности (сложность всех действий увеличивается на единицу). В фугу можно войти и во время перерыва, что намного безопасней для персонажа. В этом случае Рассказчик определяет длительность попытки. Персонаж может войти в фугу только один раз за историю (или за промежуток между историями). И, наконец, количество накопленных дополнительных баллов опыта не может превышать значения Наследия. Только после того, как эти баллы будут истрачены на точку в Знании, погружение в фугу снова принесет вам ощутимую пользу.

Обучение

Многие демоны могут восстановить былую власть над знаниями, не прилагая к этому непомерных усилий, не которые из них считают, что для выживания и процветания в этом новом незнакомом мире им нужны обращения другого Дома. Таким демонам не обойтись без учителей – других демонов, хорошо владеющих данным знанием и готовых поделиться своими навыками с остальными. Обучение может помочь и в том случае, если демону нужна помощь для того, чтобы вспомнить забытое знание.

Обычно Рассказчик сам определяет, нужен ли вашему персонажу учитель для того, чтобы выучить новое обращение. Он может решить, что обучение необходимо всем персонажам, которые хотя овладеть знаниями чужого Дома или даже общими знаниями. С другой стороны, учитель может быть полезен, но не обязателен, или же решение может приниматься отдельно по каждому случаю, с учетом персонажа и событий в хронике. Рассказчик даже может решить, что персонаж должен самостоятельно вспоминать старые знания или изучать новые обращения по крупицам информации, а не искать учителя.

Поиск учителя

Прежде чем приступить к обучению у другого демона, этого демона еще надо найти. Учителем может стать любой демон, владеющий нужным знанием лучше вашего персонажа. Если у персонажа

вообще нет точек в знании, базовым обращениям его сможет обучить даже демон с одной точкой в этом знании. Когда значения знания у ученика и учителя выравниваются, демону приходится искать другого, более опытного наставника, хотя при желании он может и самостоятельно улучшить свои способности. В идеале, учителем должен быть демон, у которого данное знание является первичным или хотя бы знанием Дома. Такие демоны лучше всего понимают изучаемые знания и становятся отличными наставниками. Но это правило соблюдается не слишком строго. В случае необходимости Кнут сможет обучить Преступника Знанию Сияния, хотя и будет менее опытным и умелым наставником, чем Дьявол образа Кингу.

Если найти учителя не слишком сложно, то убедить его помочь вашему персонажу в овладении нужным знанием может оказаться трудной задачей. Даже если демон согласен учить вас, он все равно потребует определенную плату. Чтобы получить наставления, персонажу придется или заплатить запрашиваемую цену, или же найти другого, возможно, менее подходящего учителя. В качестве оплаты может быть принята и наличность, но такие случаи бывают редко – демоны могут раздобыть себе деньги сотней способов, возникни у них такая необходимость. Скорее, учитель потребует от вашего персонажа услугу, например, отправит его на задание или прикажет принести какую-нибудь реликвию. Иногда выполнение требований учителя само по себе становится историей, в которой могут поучаствовать и остальные игроки.

Процесс обучения

После того, как персонаж нашел себе учителя и выполнил все его требования, наступает время погрузиться в процесс изучения новых обращений. Овладеть новым знанием сложнее, чем кажется. Как уже говорилось ранее, знание – это не обычный навык, который можно освоить через повторение или заучивание, это духовная сила, которая по мере овладения ею меняет саму душу персонажа.

С точки зрения смертного, изучение нового знания будет выглядеть совсем не так, как обучение вождению под наблюдением инструктора. В конце концов, ученик не может выполнить обращение, которое хочет выучить, до тех самых пор, пока не выучит его – ему не оставлена возможность даже неловких попыток. Лучшее, что он может сделать, - это выполнить младшие обращения того же Знания. Аналогично, учитель не может несколько раз повторить обращение и надеяться, что ученик ухватит суть (хотя демонстрация, возможно, и будет частью обучения). Вместо этого ученик должен расширить свое интуитивное представление о знании через вопросы и изменить свою духовную природу (а возможно, и личность) так, чтобы можно было увидеть роль, отведенную этому Знанию в Мироздании. Только тогда он сможет понять, как именно надо управлять этой гранью Творения.

Понимание Знания достигается самыми разными способами. Ниже приводятся примеры заданий и уроков, которые могут помочь учителю в его работе. Рассказчик может сам придумать задания для ваших персонажей.

- Учитель несколько раз выполняет обращение, а ученик с помощью сверхъестественной осведомленности следит за тем, как меняется ткань Мироздания.
- Ученик смотрит, как другие демоны выполняют обращение, и ищет отличия между их методами и методами учителя.
- Ученик смотрит на Апокалиптическую форму демона, у которого первичным является изучаемое знание, и размышляет над тем, как этот облик отражает знание.
- Ученик с помощью особой техники погружается в воспоминания (если у него есть Дополнение Наследие), чтобы вызывать в памяти моменты, когда другие демоны выполняли данное обращение.
- Ученик по-новому выполняет младшие обращения знания и следит за тем, как они меняют Вселенную – и как Вселенная возвращается в исходное состояние.
- Ученик с низкой Мукой намеренно вызывает эффекты обращения с высокой Мукой. Ученик с высокой Мукой всеми силами пытается выполнить обращение с эффектами низкой Муки. Затем он размышляет над разницей между этими эффектами и тем, как они связаны между собой.

- Ученик вызывает резонанс от знания и размышляет над тем, как этот резонанс влияет на реальность.
- Ученик ведет себя так, словно у него другая личность, более подходящая к данному знанию (меняет маску в соответствии с резонансом знания).

Польза от обучения

Если персонаж усердно работает, рано или поздно он выучит новое обращение. Как правило, на это требуется время, обычно – целая история, недели и даже месяцы, в зависимости от темпа развития хроники. Рассказчик сам решает, когда ваш персонаж получил достаточно информации и можете ли вы наконец потратить баллы опыта на повышение Знания. Если персонаж потратил достаточно времени на обучение (занимался не реже, чем один раз за главу истории), Рассказчик, как правило, разрешает повысить значение Знания.

Рассказчик может решить, что при обучении у учителя вы тратите на приобретение точки Знания столько же баллов опыта, сколько и при извлечении знаний из памяти. Ведь если персонаж никогда не знал данного обращения, он *вообще* не сможет освоить его без помощи наставника. С другой стороны, Рассказчик может несколько снизить стоимость точки Знания. Ведь персонаж потратил на ее изучение намного больше времени, чем ему понадобилось бы на извлечении нужного обращения из памяти. Ниже приводятся опциональные правила, позволяющие снизить стоимость точки Знания.

В конце истории, на протяжении которой ваш персонаж изучал новое обращение, Рассказчик бросает кубики (количество кубиков равно значению данного Знания у учителя в течение хроники). Сложность броска зависит от того, каким Знанием пытался овладеть персонаж.

- Если мастерский персонаж обучал демона своему первичному знанию, сложность равна 6.
- Если он обучал демона знанию своего Дома (но не первичным знанием) или общему знанию, сложность равна 7.
- Если он обучал знанию другого Дома, сложность равна 8.

***Пример**: персонаж Гэри учится у Кнута образа Аншар. Если он пытается выучить Знание Небесного Свода (первичное у его учителя), сложность броска равна 6. Если персонаж учит Знание Человечества или Знание Пробуждения, сложность броска равна 7. Если же персонаж пытался выучить Знание Земли, сложность равна 8.*

Каждый успешный балл, полученный при броске, дает вам дополнительный балл опыта, который можно потратить только на повышение соответствующего Знания (на листе персонажа эти баллы записываются отдельно от остальных). Персонаж может учиться у наставника на протяжении нескольких историй, постепенно накапливая баллы опыта, но количество набранных дополнительных баллов опыта у него не может превышать значения соответствующего Знания у учителя. Как только вы достигаете этого значения, все баллы сверх него теряются. Чтобы и дальше получать пользу от обучения, вам надо потратить накопленные баллы на улучшение своего Знания.

Резонанс

В начале, еще до уничтожения Рая, вселенная состояла из почти бесконечного числа смысловых уровней. У каждого объекта было бессчетное множество уровней бытия – меч мог одновременно быть и песней, розой, духом и философской идеей, и всем этим он был одновременно. Мироздание было сложным, хорошо отлаженным механизмом, который приводился в движение смыслом и символизмом, и Элохим могли использовать символы и значения, чтобы влиять на ткань Мироздания. Силой своего знания – возможностью воздействовать на все уровни Мироздания – ангел мог прочесть стихотворение и зажечь тем самым новую звезду, потому что звезда и стих были одним и тем же.

После того, как творец разрушил Рай, Мироздание утратило немалую часть своей полноты и сложности. Ангелы и демоны вдруг обнаружили, что больше не могут с прежней легкостью

управлять Вселенной через свои знания, поскольку существовавшая ранее многомерность сократилась. Некоторые объекты и концепции утратили многогранность и стали простыми, единичными сущностями. Но даже в этой упрощенной Вселенной различные тела могут взаимодействовать. Хотя два объекта сейчас могут быть разными предметами, а не гранями одной сущности, связь между ними по-прежнему существует. Один предмет выступает как символ или бледное подобие второго, и управляя одним из них, демон в какой-то мере воздействует и на второй. Стихотворение и звезда больше не являются одним и тем же объектом, но через изменение поэмы демон может определенным, сходным образом изменить звезду.

За Век Гнева каждый корпус знаний вобрал в себя немало символов и связей. Эти резонансы отражали то взаимодействие, которое еще существовало между разными частями Вселенной. Демоны и ангелы пользовались резонансом, чтобы сделать свои знания более мощными, превращая символы в увеличительные стекла, через которые в обращения вливалась дополнительная сила. Если демону не хватало сил для того, чтобы обращением расколоть гору надвое, он мог воспользоваться символом, представляющим эту гору (например, драгоценным камнем), чтобы повысить мощность обращения и уничтожить гору.

В новом, непонятном мире демоны вдруг обнаружили, что резонанс утратил большую часть былой силы. Мироздания одряхлело и истончилось, и теперь символы знаний уже не могут увеличивать мощность и эффекты обращений. Но Вселенная по-прежнему опутана сетью взаимодействий и связей, и кое-какая сила у символов еще осталась. С помощью предмета, который определенным образом резонирует с тем или иным знанием, демон обретает дополнительный контроль над тканью Мироздания, даже если сила его обращения при этом не меняется.

Одним из немногих преимуществ современного мира, с точки зрения демонов, можно назвать тот факт, что теперь со знаниями резонирует намного больше предметов и понятий, чем в Век Гнева. Пока демоны были заперты в Бездне, человечество наложило на Вселенную свою печать, создав новые устройства и идеи. Так как в основе всех этих изобретений лежали уже существующие элементы Мироздания, символы и резонансы тоже стали их частью. Новые творения добавлялись в обширную библиотеку связей, ставших опорой для знаний. Мироздание истончилось, но одновременно с этим разрослось и заполнилось предметами, идеями и людьми. В результате символы потерями часть силы, зато их стало намного больше. Если раньше со Знанием Желания резонировали только отдельные музыкальные фрагменты, теперь почти вся музыка связана с этим знанием, пусть даже очень слабо. Аналогичным образом, музыка может влиять на обращения даже в том случае, если ее исполняют на инструментах, которых не существовало в Век Гнева, например, на электрогитаре. Гитара воплощает в себе те же символы и принципы, что и все остальные инструменты и музыка в целом, а музыка была порождением Знания Желания.

Использование резонанса

Предлагаемая нами опциональная система позволяет демонам получать некоторые преимущества от привнесения в обращения резонирующих символов, предметов и понятий. Установив символическую связь между собой и своим знанием, демоны с большей легкостью выполняют обращения и манипулируют Вселенной.

Обычное обращение – это мгновенное волевое усилие, столь же естественное для демона, как сокращение мышцы для человека. Демон решает, какой эффект он хочет вызвать, затем «сжимает» знание, приводя в движение скрытые механизмы Вселенной, которые он помогал создавать в начале времен. Если его навыки недостаточно отточены, обращение не получается; если же его «мускулы» сильны, он взывает к знанию – и надеется получить желаемый эффект.

Когда демон встраивает в обращение резонирующие элементы, процесс взывания изменяется. Мгновенное усилие воли превращается в довольно сложное действие. Демон должен активно использовать дополнительный элемент обращения, выстраивая новое понимание знания и чувствуя, как оно резонирует с предметом. Из-за этого длительность обращения может заметно увеличиться – или возрасти совсем ненамного, все зависит от резонанса. Так, чтобы добиться резонанса для Знания Пламени, демон может просто вступить в костер, из-за чего длительность обращения увеличится на какую-то секунду, но Осквернителю, который для вхождения в резонанс со Знанием Желания

использует танец, придется танцевать несколько минут, прежде чем он добьется нужного эффекта. При этом ранее незримое усилие воли теперь становится видимым взаимодействием с резонирующим предметом или концепцией. Если персонаж использует резонанс так, чтобы обращение оставалось незаметным для окружающих, он, вполне возможно, не получит никакой дополнительной выгоды от такого обращения (помните, что увидевшие обращение люди не обязательно понимают, чему они стали свидетелями).

Если вы хотите дополнить обращение резонансом, скажите Рассказчику, что именно делает ваш персонаж. Он читает стихотворение, чтобы завоевать чью-либо преданность? Выпивает коктейль из крови и наркотиков, чтобы изменить химические процессы в своем теле? Зарывается в землю, над которой надеется обрести власть? Опишите, как персонаж использует резонирующие элементы. Чем мощнее обращение, тем сильнее должен быть резонанс – чем больше вы хотите получить, тем больше усилий вам надо приложить ради достижения цели. Для младшего обращения Знания Узоров вполне достаточно прочитать расклад Таро, но для самых могущественных обращений демону, вполне возможно, понадобятся сотни объединенных в сеть компьютеров, работающих над прогнозами и предсказаниями.

Выгода от использования резонанса проста и очевидна. Если Рассказчика устраивает выбранный способ, сложность обращения уменьшается на единицу. Выполнить обращение становится проще. Как правило, никакой другой выгоды резонанс не приносит, вне зависимости от того, сколько резонирующих элементов вы встроили в обращение. В эту эпоху упадка резонанс слишком слаб и не может усилить обращение должным образом. Но в сложные моменты персонажу может понадобиться именно такая незначительная помощь. Резонанс не наделяет вашего персонажа дополнительными силами, он всего лишь делает обращения более интересными, позволяя прибегнуть к изобразительным средствам и вознаграждая игрока за творческий подход.

Знание – это *искусство*, а не наука, и демоны – живописцы, а не техники Мироздания. Привыкая к миру, они учатся управлять огромным числом новых символов и понятий, встраивая их в искусство Знаний, чтобы затем использовать во время обращений. Четких правил использования резонанса не существует. Понимание демоном своих знаний уникально, поэтому едва ли найдется два демона, которые одинаково воспринимали и использовали бы одно и то же знание. Резонанс, который пробуждает память у одного персонажа и позволяет ему с большей уверенностью дергать за рычаги Вселенной, может вообще ничего не значить для другого демона, который не получит никакой выгоды, если встроит этот резонанс в свои обращения. Рассказчик принимает окончательное решение о том, насколько данный резонанс подходит к тому или иному обращению, и он вполне может объявить, что персонаж не получит никакой выгоды, даже если этот резонанс помог демону при последнем выполнении того же самого обращения.

Рассказчик может разрешить игрокам использовать резонанс и при других бросках, связанных со знаниями, например, при принятии Апокалиптической формы, создании реликвий или наделении рабов силой. Бонус от резонанса будет незначительным – уменьшение сложности на единицу или дополнительный кубик к запасу бросков, - но не стоит пренебрегать и такой помощью.

Резонанс и личность

В резонанс со Вселенной вступают не только объекты. Идеи, философские понятия и чувства обладают не меньшим резонансом и ничуть не хуже воздействуют на знания и обращения. Если демон выполняет обращение в определенном эмоциональном состоянии, Рассказчик может решить, что переживания персонажа достаточно сильны для того, чтобы помочь в обращении, или же что их сочетание с другими резонирующими элементами может уменьшить сложность обращения.

При этом важно помнить, что связь между личностью и знаниями двусторонняя. Как личность и чувства персонажа влияют на его знания, так и знания изменяют личность демона. Знание – это та мистическая сила, которая формирует душу и саму суть демона. Падшие с высокими значениями определенных знаний *тяготеют* к тем типам личности – Характерам, - которые явно резонируют с этими знаниями. Демон с высокими значениями нескольких знаний склоняется к Характерам, связанным с его первичным знанием. Но это лишь тенденция. У вашего персонажа может быть любая личность. И все же при низких значениях Силы воли его может тянуть к резонирующим

Характерам, или же он может действовать в соответствии с определенным Характером, чтобы лучше освоить Знание.

Отдельные резонансы

Ниже приводится список отдельных предметов, категорий, идей, концепций и Характеров, резонирующих со Знаниями демонов. Конечно же, это список не полон. Если вы считаете, что тот или иной предмет будет резонировать с вашим Знанием, просто сообщите об этом Рассказчику, у которого, без сомнения, будут и свои идеи насчет резонанса.

Как видите, некоторые резонирующие элементы подходят для нескольких знаний. Так, свет порождает резонанс для Знания Света, но естественное освещение также может быть резонирующим элементом для Знания Небожителей. Цвет выступает резонирующим элементом для Знания Света, но красный цвет резонирует со Знанием Плоти, а зеленый – со Знанием Дикой Природы. В конце концов, Мироздание опутано целой сетью связей и взаимодействий, и многие предметы порождают резонанс для нескольких Знаний. Такие элементы особенно удобны в тех случаях, когда требуется объединенный эффект от сочетания Знаний (см. Главу шестую).

Знание Бурь: вода во всех ее формах, от безмятежного океана до бушующей бури, - вот основной символ этого Знания. Годятся также все те вещи и явления, которые можно найти в водной среде, будь то рыба, течения или молнии. В качестве примеров можно назвать лед. Реки, ураганы, приливные волны, зеленый и синий цвет, электричество, облака, кристаллы, аквамарины и лодки. Резонирующие Характеры: Опекун, Конформист, Одиночка и Норовистая лошадка.

Знание Ветра: воздух – вот основной резонирующий элемент этого Знания, в особенности же движущийся воздух, от легкого бриза до ревущего шторма. К другим подходящим символам относятся торнадо и ураганы, колокольный звон, голубой цвет, музыка, струнные и духовые музыкальные инструменты, легкая одежда, дым, воздушные змеи и птицы, в особенности орлы. Резонирующие Характеры: Бонвиван, Отщепенец, Игрок и Фантазер.

Знание Дикой Природы: едва ли стоит удивляться тому, что с этим Знанием резонируют все растения, от скромных папоротников до гигантских секвой. Впрочем, древесина в качестве резонирующего элемента, как правило, не годится, как и изготовленные из дерева предметы – истинными символами дикой природы могут быть только живые растения. Среди других примеров символов можно назвать леса, джунгли, болота и прочие дикие места, целенный и коричневый цвет, звуки природы, натуральные красители и ткани. Резонирующие Характеры: Опекун, Одиночка, Мятежник и Стоик.

Знание Душ: лучше всего в резонанс с этим Знанием вступают изображения призраков и привидений, а также символы связи или власти над духами. В качестве примеров можно назвать «говорящие» доски, хрустальные шары, тени и силуэты, ритуалы, религиозные празднества, маски, карты Таро, клетки и магические круги. Резонирующие Характеры: Ловкач, Судья, Мученик и Фантазер.

Знание Желания: это знание эмоций и вдохновения, и почти все, что порождает эмоции – в особенности любовь, похоть или желание, - может стать для него резонирующим элементом. В качестве примеров можно назвать поэзию, музыку, искусство, прикосновение, одежду, хорошую еду, вино, красоту, любовные письма и порнографические фильмы. К резонирующим Характерам относятся Бонвиван, Опекун, Ловкач (Conniver) и Экстремал (Thrill-Seeker).

Знание Зверей: вполне естественно, что это Знание резонирует с символами животных. Все животные вызывают резонанс для этого Знания, в особенности же дикие и неприрученные. Среди других резонирующих элементов можно назвать мех, кожу, ошейники, клетки, красный и коричневый цвет, сильные запахи, сырое мясо, кнуты, кровь, экскременты, охоту и завывания охотящихся животных. К резонирующим Характерам относятся Браво, Боец (Competitor), Одиночка и Стоик.

Знание Земли: разумеется, резонирующими элементами для этого Знания стали земля и камень, а также все драгоценные камни и металлы, от железа до золота. Более сильный резонанс создает при использовании необработанных материалов, поэтому кусок железной руды или неограненный

изумруд принесут больше пользы, чем стальной меч или кольцо с изумрудами. В числе других резонирующих элементов можно назвать землетрясения, горы, шахты, ферты и черный и коричневый цвет. К резонирующим Характерам относятся Зодчий (Architect), Конформист, Ворчун (Curmudgeon) и Консерватор.

Знание Кузнечного Дела: инструменты, изобретения и предметы, созданные руками смертных (или бессмертных) – вот лучшие резонирующие элементы для этого Знания. Единичные изделия мастеров обладают большей силой, чем продукты массового производства, т. е. старый толедский меч или грубый каменный топор принесут больше пользы, чем автомобиль или компьютер. Среди других символов можно назвать кузнецов, наковальни, молоты, уголь, скульптуры, маски сварщиков и часовые механизмы. Резонирующие Характеры: Зодчий, Начальник, Педагог и Перфекционист.

Знание Метаморфоз: символы перемен, изменчивости и непостоянства выступают основными символами этого Знания, так же, как и все те образы, которые подчеркивают внешность в ущерб содержанию. Сюда можно отнести зеркала, глину, воду, ртуть, маски, разнообразную одежду, актеров, искажающие изображение линзы, камеры, макияж и игровые кости. Резонирующие Характеры: Ловкач, Отщепенец, Мятежник и Трикстер.

Знание Небесного Свода: это Знание резонирует с символами связи, в особенности дальней связи. Сильный резонанс вызывают телевидение и радио, но вполне подойдут также книги, Интернет, телефоны, песнопения, городские легенды, антенны всех видов, птицы, крылья, бег и любая крупная структура (в том числе и религия). Резонирующие Характеры: Начальник, Педагог, Перфекционист и Фантазер.

Знание Небожителей: с ним резонируют самые разнообразные символы – не только ангелов и демонов, но также символы чистоты и небесных тех. К ним относятся птицы, летучие мыши, бриллианты, астрономия и астрология, звезды и планеты, естественное освещение (свет луны или солнца), перья, белый цвет, короны и кристаллы. Резонирующие Характеры: Диктатор (Autocrat), Судья, Перфекционист и Консерватор.

Знание Основания: лучше всего здесь подходят символы физических законов и механики, например, учебники по соответствующим предметам, солнце и звезды, часы и часовые механизмы, сложные механические или электрические устройства, маятники, диаграммы и быстродвижущиеся предметы. Из-за безличной природы этого общего Знания никакие Характеры с ним не резонируют. Мастера этого Знания могут обладать любой личностью.

Знание Пламени: огонь, во всех его формах, от пламени свечи и костра до электрообогревателя, - вот основной резонирующий элемент этого Знания. Подходят также все символы и эмоции, которые у нас ассоциируются с огнем. Сюда можно отнести красный цвет, перченую пищу, страсть, львов, рубины, пустыни, нефть и вулканы. Резонирующие Характеры: Бонвиван, Боец, Педагог и Трикстер.

Знание Плоти: живая плоть, звериная или человеческая, – вот основной символ этого Знания. Мертвая плоть обладает меньшей силой, но и она может принести пользу, точно так же, как и любые знаки, наводящие на мысль о биологии и функциях тела. Сюда относятся больницы, морги, кровь, наркотики, лекарства, красный цвет, врачи, секс, татуировки и рисунки на теле. Резонирующие Характеры: Бонвиван, Мазохист, Чудовище и Стоик.

Знание Порталов: с этим Знанием резонируют любые порталы, открывающиеся как в реальный, так и в воображаемый мир. К подходящим символам относятся двери и окна (это само собой), но также художественная литература, зеркала, тоннели, пространственные математические построения, фильмы, кольца, вход в пещеру и магические круги. Резонирующие Характеры: Судья, Норовистая лошадка (Rogue), Экстремал и Фантазер.

Знание Пробуждения: это знание резонирует с символами здоровья, жизни и жизненной энергии. В качестве примеров можно назвать рассвет и утро, холодную воду, детей, беременность, сов, больницы, лекарства, голубой и зеленый цвет, сердце, смех, любовь, приятное тепло (но не изнуряющую жару), глину и цветы. К резонирующим Характерам можно отнести Бонвивана, Опекуна, Ребенка и Щеголя.

Знание Путей: любые символы путешествий и поиска путей могут стать резонирующими элементами. К самым сильным символам Знания относятся транспортные средства, в особенности те

из них, которыми управляет (или которые приводит в действие) один человек. Среди других символов можно назвать компасы, карты, туфли и сапоги, лабиринты, атласы и гонки. Резонирующие Натуры: Диктатор, Конформист, Фанатик и Фантазер.

Знание Света: с ним резонируют все разновидности света и все символы, связанные со светом. Сюда можно отнести стробоскопы, телешоу, живопись, фотографию, линзы, стекло, зеркала, призмы, радуги, прожекторы, все цвета, прозрачную одежду и галлюциногены. Резонирующие Характеры: Ребенок, Щеголь, Трикстер и Фантазер.

Знание Сияния: благородство, командование, божественное право королей – вот те образы, которые резонируют с этим Знанием. Сюда же относятся свет, власть и мудрость. Подходящие символы: короны, флаги, солнечный свет, богатство, дорогие облачения, скипетры, мечи, троны, подиумы, манифесты, золото и пурпур. Резонирующие Характеры: Диктатор, Начальник, Педагог и Консерватор.

Знание Смерти: человечество на протяжении тысячелетий было буквально одержимо символами смерти и смертности, поэтому у этого знания огромный набор резонирующих элементов. В качестве примеров можно назвать кладбища, панихиды, гниющую еду или одежду, пыль, гробы, часы, черный и белый цвет, лилии, воронов, мрамор, грусть и похоронные процессии. Резонирующие Характеры: Опекун, Игрок, Одиночка и Раскаявшийся.

Знание Сфер: к символам этого Знания относятся не только те предметы и явления, которые намекают на жизнь после смерти, но практически все, что говорит нам о другом мире или другой реальности, существующей параллельно с нашей. К самым удобным символам относятся зеркала, живопись, тени, саваны, порождения фантазии, рассказы о привидениях, паромы, черный цвет, туманы и оптические иллюзии. Резонирующие Характеры: Отщепенец (Deviant), Одиночка, Чудовище и Норовистая лошадка.

Знание Узоров: в резонанс с этим Знанием вступает все, что представляет собой сложный узор или объединяет узоры в нечто новое – например, способ предсказания или гадания. Сюда относятся: астрология, карты (обычные и Таро), схемы, компьютеры, рынок ценных бумаг, драгоценные камни, паутина, ткацкие станки и часовые механизмы. Резонирующие Характеры: Начальник, Игрок, Перфекционист и Фантазер.

Знание Человечества: люди, во всей их славе и мерзости, - вот первые и единственные символы этого Знания. Резонирующими элементами для Знания Человечества могут стать все объекты и понятия, которые резонируют с людьми на личном уровне: красота, эмоции, родственные отношения, политика, города и общество. Так как это Знание распространяется на все человечество, с ним резонируют *все* Характеры, и практически любое эмоциональное состояние может повлиять на эффект от обращений.

Этот человек создал себя сам и поклоняется своему творцу.

– Джон Брайт

Иногда точки в листе персонажа не полностью описывают вашего демона. У вас в голове есть образ персонажа, которого вы хотите отыгрывать, но широкие категории Атрибутов и Способностей из книги правил по Демонам просто не охватывают все сильные и слабые стороны персонажа, которые вы хотите отобразить.

Вот тут-то и пригодятся Достоинства и Недостатки. Эти дополнительные характеристики в комбинации с теми, описания которых даны в книге правил, позволят добавить вашему персонажу последние штрихи, что сделает его завершенным и уникальным. Используя их, вы сможете точно определить сильные и слабые стороны вашего демона, что сделает его целостной личностью – по крайней мере, в игровых терминах.

Если вы знакомы с остальными играми системы Повествования, то, возможно, уже знакомы с Достоинствами и Недостатками. Но в других линейках они немного отличаются от тех, что используются в Демонах. Большая часть из них фокусируется на повседневных аспектах жизни смертного носителя вашего персонажа - тех мелочах, что помогают или мешают многим из нас в реальной жизни. Носитель вашего персонажа мог быть прирожденным лжецом, и теперь персонаж имеет возможность использовать этот дар ради собственной выгоды. В то же время у вашего демона может быть бывшая жена, которой он платит алименты, уменьшающие его доход. Эти характеристики помогают сбалансировать смертные качества персонажа с его инфернальной природой, позволяя вам добавить больше глубины и деталей на повседневный уровень для того, чтобы дополнить или подчеркнуть его эпическую, инфернальную сущность. Объединение этих двух моментов создает отличный отыгрыш роли и предоставляет возможность лучше понять действия и мотивы персонажа.

Многие Достоинства и Недостатки раскрывают подробности жизни персонажа, которые требуется объяснить в предыстории. Вы должны проработать такие детали совместно с Рассказчиком, который может использовать эти события или ситуации в качестве завязки для историй о вашем персонаже и его жизни.

И все же использование Достоинств и Недостатков исключительно опционально, и ваш Рассказчик может запретить их в своей хронике.

О цифрах

Вот как работают Достоинства и Недостатки. Обычно вы можете выбрать их только во время создания персонажа. Достоинства имеют стоимость, позволяющую брать их за свободные очки (свободные баллы). Приобретение Недостатков даёт вам их стоимость в виде бонусных свободных очков, в дополнение к тем, что вы получаете во время создания персонажа. Вы можете приобрести любое количество Достоинств для своего персонажа, пока вам хватает свободных очков для этого, но общая стоимость всех выбранных Недостатков не должна превышать семи очков. Это даст вам максимальный запас в 22 свободных очка, если вы возьмете максимальное количество Недостатков. Вы можете потратить дополнительные свободные очки, полученные от Недостатков, для приобретения всего, что может быть куплено за свободные очки, например Атрибутов, Способностей, Дополнений или Достоинств.

Вам нужно одобрение Рассказчика, если вы хотите приобрести Достоинства и Недостатки для персонажа уже после того, как хроника началась. Обычно для того, чтобы сделать это, нужно иметь некоторое количество свободных очков, оставшихся после создания персонажа. Рассказчик может решить, что свободные очки, на которые вы можете приобретать Достоинства, могут быть получены только от Недостатков, до максимума в семь очков. Так, если вы выберите Недостатков на четыре очка для своего уже созданного персонажа, то сможете взять Достоинств на сумму до четырех свободных очков. Свободные очки, полученные от Недостатков после начала игры, могут быть потрачены только на приобретение Достоинств – а не Атрибутов, Способностей или Дополнений – и такие характеристики могут быть приобретены только один раз после начала хроники. Вы не можете менять Достоинства и Недостатки достаточно часто во время хроники.

Характеристики, выбранные во время игры, должны отражать сущность вашего персонажа, открывшуюся на данный момент; возможно, некоторые особенности, вроде неизлечимой болезни, будут обнаружены или приобретены в будущих историях. Их выбор также может основываться на том, чему научился ваш персонаж в попытках выжить и достичь своих целей в смертном мире. Разумеется, если вы приобретаете Достоинства и Недостатки после начала игры, не превращайте внезапно своего персонажа во что-то, чем он никогда раньше не был. Демон, чьё смертное тело отличалось прекрасным физическим здоровьем, в одночасье не станет тугоухим, если, конечно, не произойдет ничего трагического в его жизни или вашей истории.

Неосязаемые преимущества

Некоторые (но не все) из этих Достоинств и Недостатков предлагают реальную систему плюсов и минусов, вроде уменьшения или увеличения сложности некоторых бросков. Эта механика помогает сделать человеческие качества вашего персонажа важной частью игры.

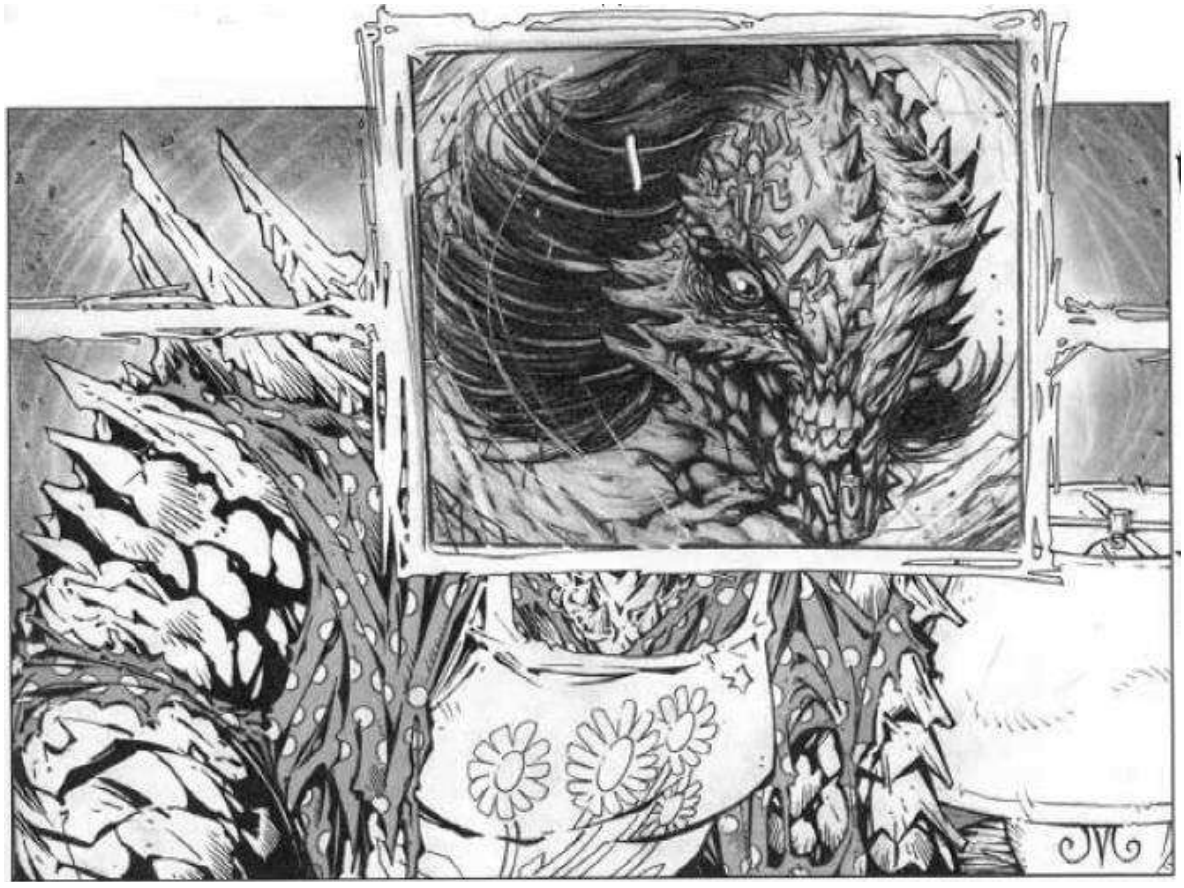
Другие характеристики не затрагивают систему. Это не значит, что они бесполезны. Скорее наоборот. Эти "мягкие" характеристики дают советы по отыгрышу роли для вас или Рассказчика, которые нужно принимать в расчёт в рамках истории. Если они тщательно встроены в вашу игру, то улучшат историю и позволят сделать более реальным как персонажа, так и окружающий мир.

Иногда Недостатки могут сделать историю по-настоящему убедительной. Просто посмотрите на количество небезупречных героев в книгах и фильмах. Несовершенства персонажа зачастую являются тем, что делает его интересным. Схожим образом, Достоинства могут помочь объяснить те аспекты жизни персонажа, с обоснованием которых у вас, в противном случае, могли возникнуть проблемы в художественной части. Например, чрезвычайно сложно описать балансирование между смертной личностью персонажа, с ее социальными связями и обязательствами, и долгом перед оставшимися в аду владыками падших. Подходящее Достоинство может объяснить, в игровых терминах, почему друзья не покинут его, босс его уволит или девушка не уйдет к другому. Нельзя сказать, что вы не смогли бы объяснить эти вещи сами, но Достоинства и Недостатки позволят сделать эти качества персонажа поддающимися учету.

Потеря Достоинств и Недостатков

С ходом хроники и достижением персонажем своих целей причина, объяснение или обоснование некоторых Достоинств и Недостатков может измениться. Например, он может сделать пластическую операцию для удаления физических дефектов или исцелиться благодаря применению знания. Потерянная характеристика обычно удаляется, и вам с Рассказчиком решать, как поступить со свободными очками. Рано или поздно очки от потерянного Недостатка должны проявиться в другой неприятности или изъяне, которые обычно обусловлены происходящими в истории событиями. Если Хроническое заболевание (Недостаток, 4СО) персонажа ослабло, у вас появляются четыре свободных очка для перераспределения среди Недостатков. Эти новые трудности могут быть связаны со старыми: скажем, ваш персонаж теперь имеет Медикаментозную зависимость (Недостаток, 1СО). Или Недостатки могут быть абсолютно новыми и уникальными. Заменить утерянный Недостаток можно как несколькими Недостатками с низкой стоимостью, так и одним с равной стоимостью. Рассказчик должен подтвердить выбор нового Недостатка или же самостоятельно назначить его вашему персонажу, основываясь на событиях хроники. Он может даже не говорить вам о новом Недостатке до тех пор, пока тот не станет очевидным с развитием событий.

Свободные очки, полученные за потерю Достоинств, должны быть распределены исходя из происходящих в хронике событий. Рано или поздно ваш персонаж все равно получит какие-то другие преимущества. Свободные очки, полученные за потерю Достоинств, должны быть потрачены на приобретение Достоинств. Они не могут быть использованы для увеличения Атрибутов, Способностей или Дополнений во время игры.



Апокалиптическая форма

Апокалиптическая форма демона является воплощением Небесной природы персонажа, изменяющим плоть сметного носителя в идеализированное выражение его божественной сущности. В мгновение ока пухленькая домохозяйка средних лет может превратиться в железнокожего гиганта или облаченного в тени жнеца душ. Ограничения и несовершенства тел их носителей исчезают в сиянии инфернальной славы. Искалеченные — или ампутированные - конечности

восстанавливаются, болезни пропадают, а уродства мгновенно исцеляются для того, чтобы вернутся, когда проявление Веры вновь сойдет на нет.

Когда демон использует способности своей апокалиптической формы, даже избирательно, проявление Веры придает его телу более идеализированное обличие. Физические недостатки – а иногда и полезные способности – вытесняются Небесной природой персонажа. Поэтому когда он полностью являет свой апокалиптический облик (т.е. его физическое тело изменяется, чтобы стать тем образом, который описан в главе семь основной книги правил по Демонам), персонаж становится свободен от ограничений своих физических и ментальных Недостатков. По той же причине он не может получать преимуществ от своих физических или ментальных Достоинств. (Его Кошачье равновесие или Эйдетическая память мгновенно теряются или подавляются, когда смертное тело превращается в божественную сущность.) Как только персонаж принимает обычную форму, Достоинства и Недостатки возвращаются.

Категории

Достоинства и Недостатки разделены на следующие группы.

Инфернальные

Когда падшие были отправлены в Бездну, они потеряли все – свое могущество, свои владения и свои отношения со смертными последователями. К этой категории относятся те немногочисленные преимущества и изъяны падших, что остались с ними в их новом бытие в Мире Тьмы.

Физические

Смертное тело демона - единственный инструмент, который он может использовать всегда, вне зависимости от количеств Веры, которым обладает на данный момент. К этой категории относятся врожденные преимущества и изъяны физической оболочки.

Социальные

Несмотря на всю свою силу, падшие живут в мире людей. Чтобы преуспеть и выжить, им необходимо взаимодействовать с обществом как инструментом для получения временных и постоянных источников Веры. Эта категория содержит возможные социальные преимущества или проблемы, которые может иметь ваш персонаж.

Ментальные

Разум демона является его оружием в той же степени, что и тело. К этой категории относятся внутренние когнитивные способности и состояния, которые помогают или мешают ему в достижении силы, мести или искупления.

Юридические

Демоны не могут просто отвернуться от общества и делать все, что им заблагорассудится, несмотря на их сотрясающие землю силы. Им придется подчиняться законам общества или стать частью мира разыскиваемых преступников. Эта категория обеспечивает вас вариантами, которые делают общение с обществом смертных проще… или гораздо сложнее.

Экономические

Деньги заставляют мир крутиться, но они же являются и корнем всех зол, согласно распространенному мнению. Несмотря на всю свою мудрость и тайные знания, падшие так же зависят от материального благосостояния, как и все остальные, особенно если теперь у них есть семья, о которой нужно заботиться. Эта категория рассматривает финансовые преимущества или сложности, с которыми может столкнуться ваш персонаж.

Достоинства

Достоинства — индивидуальные особенности смертного носителя вашего персонажа или же его образа жизни, которые приносили пользу в повседневной жизни еще до того, как он стал одержим. Теперь эти ценные преимущества ваш персонаж может использовать при взаимодействии как со смертными, так и с падшими.

Инфернальные

Ангельская Аура (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж источает благородство и благоволение Небес даже в неизмененном состоянии смертного. Несмотря на свой физический облик, он излучает ауру мудрости, уверенности и исключительной властности, которая оттесняет его смертное состояние, даже если Мука начинает тяжелым грузом давить на душу. Сложность всех бросков Обаяния и Внешности уменьшается на единицу, когда ваш персонаж взаимодействует со смертными.

Ангельский взгляд (Достоинство, 1 СО)

Глаза – это зеркало души, и одержимость изменила глаза смертного носителя вашего персонажа так, что они отражают его небесную сущность. Глаза Дьявола могут быть цвета золотого солнца или тускло-красными, как горсть тлеющего угля; глаза пожирателя, возможно, желтого цвета луны, как у льва или волка. Сложность всех бросков Лидерства, Запугивания или Эмпатии уменьшается на единицу.

Долг чести (Достоинство, 1-3 СО)

Другой демон задолжал вашему персонажу. Либо вы, либо ваш сеньор сделали что-то для него во время войны. Глубина долга основывается на количестве очков, которое вы решите потратить. Один пункт может значить, что демон должен вашему персонажу услугу, а три — что он обязан ему жизнью.

Атавистическая Форма (Достоинство, 2 СО)

По возвращении в смертный мир падшие узнали, что многие из их прошлых деяний живы в легендах смертных. Хотя время и толкования человеческих умов исказили эти легенды, демоны все же могут попасть в такие атавистические воспоминания через внешний вид своих апокалиптических форм. Истинная форма вашего персонажа канонически отображена в человеческом мифе, будь это образ дракона, огненного гиганта или привлекательной сирены. Когда демон находится в апокалиптической форме, сложность всех Социальных бросков уменьшается на единицу при взаимодействии со смертными. Также на единицу увеличивается и сложность сопротивления эффектам Проявления.

Сны из прошлого (Достоинство, 2 СО)

Во время сна ваш персонаж способен заново переживать особенно яркие воспоминания Эпохи Гнева, выуживая их из глубин подсознания тела своего носителя. Ваш персонаж не имеет сознательного контроля над воспоминаниями, получаемыми во сне, но многое зависит от обстоятельств и проблем, с которыми он столкнулся на данный момент. Рассказчик может использовать это Достоинство для того, чтобы выдавать персонажу полезную информацию, которую тот не смог бы получить иным образом. Помимо этого, если ваш персонаж имеет Дополнение Наследие, это Достоинство уменьшает сложность всех бросков Наследия на единицу.

Известный сеньор (Достоинство, 2 СО)

Ваш персонаж является вассалом легендарного лорда адского воинства, что дает ауру власти и влияния, превышающую его собственные достижения. Большинство демонов низкого ранга будут

рады оказать персонажу услугу, надеясь на то, что не будет забыты позже, когда его темный лорд победоносно вернется в мир. После определения личности персонажа большинство демонов низкого ранга будут относиться к нему с некоторой степенью уважения и почтения, что обеспечивает презумпцию невиновности даже в самых сомнительных ситуациях. Отметим, что это Достоинство не зависит от Дополнения Высокое положение, которое показывает личную силу и ранг вашего персонажа, и складывается с ним. Персонаж, имеющий и то, и другое, способен открывать любые двери и получать достаточно уважения при любом растущем демоническом дворе благодаря достоинствам своей личности. Рассказчик принимает окончательное решение в вопросе о том, сколь сильно влияние и уважение, которое получает персонаж, основываясь на нуждах хроники.

Физические

Обострённое Чувство (Достоинство, 1 СО)

Одно из чувств вашего персонажа, будь то зрение, обоняние, вкус, осязание или слух, необычайно остро. Сложность любых бросков, затрагивающих это чувство, уменьшается на два.

Хороший хук справа (Достоинство, 1 СО)

Мощь удара вашего персонажа превосходит его реальную силу. Может быть, он занимался боксом в спортзале или просто поучаствовал во многих схватках. В любом случае, когда персонаж бьет, люди обычно падают. Добавьте два кубика к броскам на повреждение от всех атака, основанных на Рукопашном бое.

Бездонная бочка (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж может пить как сапожник. Количество алкоголя, которое он способен поглотить во время попойки, действительно феноменально. И что еще хуже для его приятелей — неудобств от этого персонаж практически не испытывает. Любой, кто будет состязаться с ним в выпивке, быстро об этом пожалеет. Уменьшите вдвое любые штрафы, которые получает ваш персонаж за потребление алкоголя.

Чуткий сон (Достоинство, 1 СО)

Хотя ваш персонаж спит спокойно, от шума он быстро просыпается. Любая помеха, от экзорциста, взламывающего замок в квартиру персонажа, до кошек, орущих на соседней крыше, немедленно его будит.

Прирожденный бегун (Достоинство, 1 СО)

Смертный носитель вашего персонажа наслаждался бегом еще с раннего детства. Хотя большинство людей страдают от одышки и жалуются на физические упражнения, для него бег всегда был настоящим удовольствием. Как результат, когда обстоятельства требуют этого, ваш персонаж может бежать со скоростью ветра. При определении скорости перемещения Ловкость вашего персонажа считается на один пункт выше.

Идеальный баланс (Достоинство, 1 СО)

У вашего персонажа превосходное чувство баланса. Даже самые крутые склоны не пугают его, поскольку он отлично умеет сохранять равновесие. Возможно, персонаж к тому же хороший танцор. Это Достоинство позволяет вам уменьшить сложность всех бросков, связанных с сохранением баланса, на два.

Крепкое здоровье (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж здоров как бык. Он редко болеет, если вообще болеет, да и пищевые отравления ему не свойственны. Уменьшите сложность любых бросков на сопротивление болезням или отравлениям, включая алкогольные, на два.

Мореход (Достоинство, 1СО)

В глубине души ваш персонаж не сухопутная крыса, а просоленный морской волк. На борту он чувствует себя как дома, даже если держит путь сквозь бушующий океан. Любые действия персонажа, выполняемые на борту, не получают штрафов, накладываемых за неспокойное море или непредсказуемые движения корабля,

Полный энергии (Достоинство, 2 СО)

Ваш персонаж полон энергии. Он может жить на пяти-шести часах сна за ночь и не в состоянии проводить в кровати больше времени. Его дни полны физической активности, персонаж может долго работать по ночам без штрафов.

Кошачий сон (Достоинство, 2 СО)

Хотя вашему персонажу нужно спать шесть-восемь часов за ночь, это не обязательно делать за один раз. Он может вздремнуть когда и где угодно. Пока персонаж спит в общей сложности шесть-восемь часов в сутки – а обычно такая возможность предоставляется, – он может действовать нормально.

Незапоминающийся (Достоинство, 2 СО)

Дело не в том, что ваш персонаж уродлив. Просто, скажем, глаза людей имеют тенденцию не замечать его. Он среднего роста и телосложения, выглядит непримечательно и одевается как все. После встречи с персонажем люди с трудом вспоминают его внешность, если, конечно, не говорили с ним достаточно долго. Обычно, они не могут дать полезного описания персонажа, если видели его лишь мельком. Чтобы взять это Достоинство, ваш персонаж должен иметь Внешность 2 или 3, а Обаяние не более 3. Если любой из этих Атрибутов во время игры превышает данный предел, то вы теряете это Достоинство. Оно относиться только к внешнему виду вашего персонажа. Он может иметь ужасную кредитную историю, полицейское досье толщиной с телефонную книгу и сексуальную историю, которая заставит покраснеть порнозвезду, но люди просто не вспомнят его на улице.

Хорошее ночное зрение (Достоинство, 2 СО)

Возможно, смертный носитель вашего персонажа уделял много времени турпоходам. А может, он просто рыбак, привыкший вставать до рассвета. По тем или иным причинам ночное зрение вашего персонажа превосходно. Сложность всех бросков Восприятия на два меньше ночью.

Сексуальность (Достоинство, 2 СО)

Ваш персонаж сексуален. Он не обязательно обладает классической красотой, но есть что-то в его движениях и действиях, что распространяет сексуальность. Как результат, он вызывает в существах противоположного пола или гомосексуалистах того же пола животное влечение. Вы можете уменьшить сложность всех Социальных бросков на два при взаимодействии с персонажами, которые испытывают к нему влечение. Если вы активно пытаетесь на ком-либо использовать шарм персонажа, то можете уменьшить сложность на три.

Сорвиголова (Достоинство, 3 СО)

Ваш персонаж любит рисковать, и получаемый всплеск адреналина помогает ему преуспеть в таких авантюрах. Прыгая с поезда на полном ходу или вызывая Пожирателя на бой один на один, ваш персонаж рискует жизнью. Пытаясь предпринять такое опасное действие, вы можете добавить три кубика к своему броску и игнорировать один кубик, на котором выпал провал. В общем случае выполняемое действие должно иметь сложность не менее 8-ми и потенциально угрожать тремя уровнями летальных или шестью уровнями ударных повреждений в случае неудачи. Рассказчик выносит окончательное решение о том, когда применяется это Достоинство, и может ограничить его одним головокружительным трюком за игровую сессию.

Здоровяк (Достоинство, 3 СО)

Ваш персонаж большой. Он как минимум под два метра ростом и в 130 килограмм весом, из-за чего его присутствие невозможно игнорировать. Благодаря своим внушительным габаритам ваш персонаж получает дополнительный уровень здоровья «Ушибы». Рассказчик также может дать бонусы на толкание объектов, выламывание дверей или сопротивление попыткам сбить с ног.

Социальные

Доступный (Достоинство, 1 СО)

От смертной личины вашего персонажа исходит ощущение доступности и безопасности. Люди находят, что с ним очень легко завязать разговор. Уменьшите сложность всех бросков Эмпатии, затрагивающих других людей или демонов, на единицу.

Быстрая адаптация (Достоинство, 1 СО)

"Вау! Посмотрите на этот новый наладонник. Я как раз хотел такой". Смертный носитель вашего персонажа относился к тому типу людей, что желают обладать последними технологическими новинками и гаджетами. Это высасывает наличность вашего персонажа, а его квартира забита крутыми на вид устройствами, которые на поверку оказываются фуфлом, но вы точно знаете, как использовать технологические новинки. Персонаж быстро понимает и начинает использовать большинство технологий потребительского уровня. Когда вы пытаетесь выяснить, как использовать новый гаджет, добавьте два кубика на любые броски Технологии.

Забавный (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж умеет рассмешить людей. Его чувство юмора не знает себе равных. Его всегда приглашают на вечеринки, потому что он ну такой веселый. Что наиболее важно, ваш персонаж очень хорошо понимает ценность своего чувства юмора. Иногда подходящая шутка может поднять дух человека, когда кажется, что против него весь мир. Поэтому персонаж делает все, что может, чтобы жизнь его друзей и близких стала более терпимой, даже когда ситуация кажется хуже некуда. Уменьшите на два сложность любых Социальных бросков, направленных на поддержание морали.

Хороший слушатель (Достоинство, 1 СО)

У вашего персонажа люди вызывают глубокий интерес. Ему нравится слушать то, что они хотят рассказать, и он готов уделить время, чтобы выслушать их, не перебивая высказыванием собственного мнения. Остальные могут чувствовать это и неосознанно раскрываются перед вашим персонажем. Сложность всех Социальных бросков, которые кажутся мирными и связаны с общением между людьми и вашим персонажем, уменьшается на два.

Хороший вкус (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж умеет выбирать правильные блюда в меню, рассказывать подходящие анекдоты и дарить уместные подарки. Он смотрит фильмы, подходящие для обсуждения в культурном обществе, и не знает, кто снимался в "Тупом и еще тупее", не говоря уже о сюжете. Его вкус делает налаживание социальных контактов с представителями высшего класса гораздо проще, вне зависимости от происхождения персонажа. Уменьшите на два сложность всех Социальных бросков, направленных на то, чтобы получить одобрение или произвести впечатление в высшем свете или деловом кругу.

Сплетник (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж безнадёжный сплетник, и другие сплетники видят в нем родственную душу. Он более чем счастлив часами чесать языками с абсолютно незнакомыми людьми до тех пор, пока речь идет о подробностях жизни других людей. Уменьшите на два сложность любых бросков Исследования, выполняемых в социальных ситуациях без применения запугивания и угроз.

Влюбленный (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж влюблен в кого-то (или его смертный носитель был влюблен), и эти чувства взаимны. Мир кажется ему не таким уж плохим местом, цвета становятся ярче, музыка пленительней, а жизнь - менее безнадежной. Даже самые незначительные успехи поддерживают вашу уверенность в себе. Когда персонаж просыпается каждое утро, он восстанавливает два пункта Силы Воли вместо одного.

Помешанный на СМИ (Достоинство, 1 СО)

ТВ, радио, газеты, журналы, фильмы – вашему персонажу не может это надоесть. Он ненасытный потребитель попкультуры и всегда в курсе новинок кинематографа, музыки и последних событий. Уменьшите на два сложность любых Социальных бросков или бросков Исследования, которые затрагивают попкультуру.

Прирожденный лидер (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж наделён определенными особенностями характера и манерой держаться, которые действительно заставляют людей прислушиваться к его мнению или приказам. Вы получаете два дополнительных кубика на броски Лидерства. Ваш персонаж должен иметь Обаяние 3 и более для того, чтобы взять это Достоинство.

Прирожденный политик (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж чувствует себя как дома среди изощренных умов мира политики. Будь это пикировка в офисной подковерной борьбе или самореклама в региональной политике, он знает, как получить то, что хочет. Вы можете добавить два кубика на броски Манипулирования в социальных ситуациях, включающих элементы политики, таких как работа в офисе или собрание оружейного клуба. Ваш персонаж должен обладать Манипулированием 3 и более для того, чтобы иметь это Достоинство. Способность Политика значения не имеет, поскольку это Достоинство показывает врожденный талант, а не знание, полученное через долгий опыт.

Пунктуальный (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж - мастер утерянного искусства появляться вовремя. Если у него назначена встреча на 10:00, он будет сидеть в приемной в 9:59. Если у персонажа назначен ужин с любовницей на 20:00, он не заставит себя ждать и появится ровно в 20:00. За исключением преднамеренного вмешательства в его планы, ваш персонаж почти всегда ведет дела так, что успевает вовремя. Это делает его великолепным организатором, если, конечно, не подведут союзники.

Обаятельный (Достоинство, 1 СО)

Возможно, ваш персонаж происходит из неблагополучного района. Он может не знать всех тонкостей этикета для каждой ситуации. Он, скорее всего, не имеет понятия, какой вилкой пользоваться за едой. Но это не важно. Ваш персонаж преподносит себя с такой непринужденной грацией и беззаботным отношением, что люди прощают ему почти все ошибки. Возможно, он им и не так уж сильно нравится, но они наслаждаются компанией персонажа настолько, что все шероховатости просто сглаживаются и забываются. Уменьшите сложность всех бросков Манипулирования на два.

Игра словами (Достоинство, 1 СО)

Язык — отточенный инструмент, а не грубое орудие. Ваш персонаж способен создавать именно тот эффект, который хочет, осторожно подбирая слова как в письменной, так и устной форме. Добавьте два кубика на все броски Выразительности, затрагивающие слова.

Лучший друг (Достоинство, 2 СО)

Вашему персонажу повезло, у него есть лучший друг. Он не бросает персонажа несмотря ни на что. Они годами делили радость и горе, вместе прошли через все взлеты и падения в жизни, что сделало связь между ними столь прочной, что ей могут позавидовать некоторые супружеские пары. Может быть, они ходили в одну школу или работали вместе. Возможно, ваш персонаж и не в состоянии раскрыть правду о своей истинной природе другу, но он может быть уверен, что тот поддержит его изо всех сил, не задавая слишком много неудобных вопросов. Лучший друг ближе к вам и с гораздо большей охотой окажет помощь, нежели союзник (см. Дополнение Союзники), но он и потребует гораздо большего в ответ. Чтобы вытащить вашего персонажа из передряги, друг пройдет ту лишнюю милю пути, от которой откажется союзник, но и он ожидает от персонажа того же.

Чарующий голос (Достоинство, 2 СО)

У вашего персонажа превосходный голос. Его качество не может оставить людей равнодушными. Если он шепчет соблазнительный слова в чье-то ухо, то сердце слушателя тает. Если он просит, чтобы кто-то что-то сделал, человек со всех ног бросается выполнять просьбу. Сложность всех бросков, включающих использование голоса для уговоров, соблазнения, очарования или приказания, уменьшается на два.

Чувство моды (Достоинство, 2 СО)

Ваш персонаж не просто хорошо одевается – у него есть врожденное чувство того, какая одежда подходит для какого случая. Это чувство не просто бездумное следование последним модным трендам от самых эксклюзивных дизайнеров, а результат понимания, когда надо одеться по деловому, а когда – как все вокруг, плюс умение уложиться в ограниченный бюджет. Вычтите единицу из сложности Социальных бросков в ситуациях, где правильная одежда важна, например, деловая встреча, болтовня в клубе или общение в высших слоях.

Флирт (Достоинство, 2 СО)

Смертные друзья вашего персонажа утверждают, что он ужасная кокетка, но это совсем не так. Он мастер. Он непревзойденный виртуоз всех незаметных сигналов, которые составляют частично систему обещаний и отказов, делающую заигрывание таким забавным. Представители противоположного или того же пола под его влиянием становятся податливыми, как глина. Добавьте два кубика ко всем Социальным броскам в таких ситуациях.

Хорошее чувство характера (Достоинство, 2 СО)

Ваш персонаж обладает врожденным инстинктом по чтению личности. Он может сложить оценочное мнение о типе личности после нескольких секунд общения, основываясь в основном на своих инстинктах. Он редко ошибается. Уменьшите на два сложность всех бросков Восприятия, основанных на понимании человека или демона.

Великий лжец (Достоинство, 2 СО)

Ложь естественна для вашего персонажа. Даже самая отъявленная ложь звучит как Божья истина, когда срывается с его медоточивых губ. Получите два кубика на все Социальные броски, включающие ложь или обман другого человека или демона.

Старые приятели (Достоинство, 2 СО)

Всем нужны приятели, и у вашего персонажа они есть. Они достаточно спокойно относятся к его визитам и не против, если он не появляется некоторое время. Они также превосходно умеют не вмешиваться в его личную жизнь. Конечно, он немного изменился, но это был его выбор. Они будут рядом, если вам понадобится поговорить или потребуется помощь, но в остальном они будут

держаться подальше от его неприятностей. Если эти ребята также являются вашими союзниками (за Дополнение), они помогут ему, не задавая лишних вопросов. Это же его дело, верно?

Человек толпы (Достоинство, 2 СО)

Ваш персонаж – стайное животное. Ему просто нравится, когда вокруг люди. Дьявол, это *им* нравиться быть рядом с вами. Его открытая и общительная натура заставляет людей быстро к нему привыкать. Сложность всех Социальных бросков для создания хорошего впечатления уменьшается на два.

Столп общества (Достоинство, 2 СО)

Ваш персонаж – славная, прямолинейная личность, уважаемая окружающими. Из-за вовлечения в различные социальные события и помощи общественным группам или окружающим живущие рядом с ним люди горячо его любят и уважают. Когда он предупреждает о потенциальной опасности или предлагает объяснение странных событий, они склонны верить. Возможно, он даже сможет воззвать к их поддержке в крайней ситуации, но он не должен рассчитывать на поддержку каждый раз, когда дела идут плохо.

Сезонный путешественник (Достоинство, 2 или 4 СО)

Ваш персонаж - мастер в поисках постоя, припасов и местной помощи, когда он путешествует по родной стране. При желании за 4 свободных очка эти же способности распространяются на соседние государства. Он может не знать языка, но он знает, как приобрести вещи и узнать все о местной культуре, не обидев местного населения, посредствам предварительных исследований и простых уличных хитростей.

Социальная бдительность (Достоинство, 2 СО)

Общество представляется открытой книгой для вашего персонажа. Он первый замечает скрытые социальные отношения между людьми после нескольких минут разговора или наблюдения. Такие незначительные зацепки, как язык жестов и поз, тон голоса и выбор слов говорят ему о скрытых связях между людьми. Добавьте два кубика к любым броскам Восприятия в ситуациях, включающих взаимоотношения между людьми.

Чемпион по мелочам (Достоинство, 2 СО)

Где ваш персонаж набрался этого? Посредствам обильного чтения, просмотра ТВ или просто через друзей по сети он собрал самую странную коллекцию фактов в своей голове. Тем не менее, по решению Рассказчика один из них может оказаться тем самым недостающим кусочком информации. Ваш персонаж не обязательно будет сиять, но обширное знание анекдотичных фактов, которые он насобирал, однажды ему пригодится.

Примерный гражданин (Достоинство, 2 СО)

Ровно до момента вселения демона ваш смертный носитель был образцовым гражданином. Его прошлое не омрачено даже намеком на скандал. На работе он был на хорошем счету, но не более того. Его друзья вряд ли смогут рассказать какие-то жуткие секреты о нем, и даже его бывшие любовники практически всегда отзываются о нем хорошо. У вашего персонажа просто нет никаких грязных секретов, которые вдруг могут всплыть, и люди, которые его знают, с трудом поверят, что он в чем-то замешан.

Шумное соседство (Достоинство, 2 СО)

Ваш персонаж живет в районе города, где все время что-нибудь происходит. Улицы часто переполнены по ночам, и местное население привыкло к странным вещам. Если что-то происходит, то люди склонны списывать это на очередной местный скандал.

Корпоративная подкованность (Достоинство, 3 СО)

Ваш персонаж долгое время был воином экономических полей и теперь знает, как устроен мозг корпорации. Он понимает динамику денег, бизнес, информацию и силу, которая стоит за компаниями, и может в той или иной степени управлять ими. Добавьте два кубика к любым броскам, включающим манипулирование корпоративной структурой или корпоративными рабочими.

Подкованность в СМИ (Достоинство, 3 СО)

Есть секреты в общении со СМИ, и ваш персонаж их знает. Он выучил, чего хотят журналисты, и сумеет подать им это так, как будет выгодно для него. Он ловко и умело создает, подавляет или раскручивает истории в нужную ему сторону. По большей части он подает информацию так, чтобы СМИ восприняли ее в нужном ему свете. Добавьте два кубика ко всем социальным броскам при взаимодействии с журналистами и репортерами.

Благосклонная семья (Достоинство, 3 СО)

Конечно, ваш персонаж ведет себя странно последнее время. С ним происходит что-то, о чем он не может или не хочет рассказывать, но для него это важно. И это очевидно. Они – ваша семья, они любят вас и они здесь, чтобы поддержать вас. Они уверенны, что рано или поздно вы расскажет им всю правду. До тех пор у них нет выбора, кроме как довериться ему. Если вы не взяли Дополнение Союзники, ваша семья не станет вам помогать. Они просто не будут задавать вопросы, на которые вы не сможете ответить.

Счастливчик (Достоинство, 4 СО)

Ваше смертное тело было невероятно удачливым. С самого детства обстоятельства работали на него. Возможно, он поступил на работу в фирму за несколько дней до ее подъема. Раз за главу (игровую сессию) Рассказчик может уменьшить сложность критически важного для вас броска на два. Если вы преуспеваете, то это происходит из-за случайных факторов, которые делают для вас обстоятельства благоприятными.

Ментальные

Здравый смысл (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж одарён практической, повседневной мудростью, которая позволяет ему избегать глупых и очевидных ошибок. Когда он собирается совершить поступок, идущий вразрез со здравым смыслом, Рассказчик может предложить ему предполагаемый

исход, и, возможно, предупредить его. В отличие от способности Интуиция, это Достоинство не позволяет вам принимать верные решения, как и не предлагает вам никакого прозрения. Оно просто позволяет вам избегать особенно бестолковых поступков.

Концентрация (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж отлично умеет игнорировать отвлекающие факторы и фокусироваться на текущей работе. Когда он сосредоточен на работе, его очень сложно отвлечь, например, детскими криками, громкими звуками, висением вверх тормашками или ужасающей музыкой в исполнении ди-джеев.

Хороший картограф (Достоинство, 1 СО)

Вы – Святой Грааль каждого водителя, тот, кто может хорошо читать карты. Используете ли вы старую карту и дорожный атлас, чтобы найти Привязанного, или план подземки Нью-Йорка и схему города, вы сможете найти путь туда, куда вам надо.

Быстрое чтение (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж может читать и понимать написанную информацию гораздо быстрее обычных людей. Хотя это достоинство может сделать далекий перелет или поездку на поезде достаточно дорогой из-за количества книг, которое придется с собой взять, он позволяет вам быстро извлекать полезную информацию из любых письменных источников, написанных на родном языке смертного носителя.

Хорошее опознавание (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж превосходно запоминает имена и места, в которых он бывал. Он может вспомнить имя человека, которого он встретил на вечеринке три месяца назад, когда был немного пьян, словно видел его вчера. Он также сможет вспомнить названия улиц, по которым затем шёл домой. Он хорошо запоминает имена людей, встречающиеся в газетах и телерепортажах, равно как и места, мельком виденные им на фото или по ТВ.

Здоровый цинизм (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж хорошо умеет отличать правду от фантастики, и притупить его бдительность совсем не просто. Он редко принимает на веру то, что говорят ему люди, до тех пор, пока сам в этом не убедится. Это достоинство уменьшает на два сложность любых бросков на восприятия лжи. Оно также должно отыгрываться при каждой возможности.

Чувство времени (Достоинство, 1 СО)

У вашего персонажа превосходное чувство времени. Он может определить количество времени, прошедшее с какого-то момента, а также приблизительное время, без использования часов или других средств для измерения времени.

Кодекс чести (Достоинство, 2 СО)

У вашего персонажа есть личный этический кодекс, которого он жестко придерживается. Этот кодекс может быть связан с его военным опытом или быть чем-то из воспоминаний смертного тела. Вы должны уточнить детали вашего кодекса для Рассказчика, прежде чем начнёте играть. Вы получаете два дополнительных кубика на все броски Силы Воли, когда выполняете серьёзное задание в соответствии с вашим кодексом.

Непоколебимый (Достоинство, 2 СО)

Ваш персонаж – один из тех непоколебимых сволочей, которые всегда идут своей дорогой. Убедить его сделать что-то по-другому действительно сложно. Вы получаете два кубика на все броски сопротивления, когда кто-то пытается уговорить вас сделать что-либо. Вы также можете иметь Недостаток Упрямый (см. ниже).

Эйдетическая память (Достоинство, 2 СО)

У вашего персонажа фотографическая память. Как результат, он может в мельчайших деталях запоминать вещи, которые он видел, слышал или читал. Немного сосредоточившись, он запоминает целые переговоры, документы или картинки. Если вы попробуете совершить то же самое в стрессовой ситуации, например, попытаетесь запомнить длинный список имен, когда трое слуг Привязанного ломятся в дверь, вы должны совершить бросок Восприятие + Бдительность (сложность 6), чтобы сконцентрироваться в достаточной мере. (Кроме случаев, когда ваш персонаж имеет Достоинство Концентрация, который позволяет ему запоминать все безупречно).

Подкованный в Интернете (Достоинство, 2 СО)

Интернет становится все более привычным, но далеко не универсальным. Многие пользователи не поднимаются выше уровня электронной почты или лазания по "сайтам, чьи адреса я знаю". Персонажи с этим Достоинством мастерски пользуются Интернетом во всех отношениях - немалый подвиг для не разбирающихся в технологиях демонов.

Полиглот (Достоинство, 2 СО)

Ваш персонаж одарен знанием других языков, на которых говорит и читает с легкостью носителя языка. Когда ваш персонаж изучает язык, что отражается увеличением Способности Лингвистика (Языки), он узнает его глубже и тщательнее, чем все остальные. Вы можете добавить три кубика ко всем броскам, включающим письмо, чтение или разговор на языке, который знает ваш персонаж, исключая его родной язык.

Быстрая обучаемость (Достоинство, 3 СО)

Ваш персонаж очень быстро понимает основы предметов. Он может понять простую информацию практически по любому предмету легко и просто. Получение глубоких знаний займет обычное количество времени, но ваш персонаж очень легко постигает основы. Стоимость получения новой Способности составляет одно очко опыта вместо трех. Стоимость более высоких точек обычная.

Природная склонность (Достоинство, 3 СО)

У вашего персонажа есть Способность, в которой его очень сложно превзойти. Является ли такой талант природным даром или результатом глубокого изучения, но эта способность легко ему дается. Вы тратите меньше опыта на получение новых точек этой способности, и каждый новый уровень приобретается по цене предыдущего. Первая точка этой Способности стоит всего одну единицу опыта, если ваш персонаж получает ее после начала игры. Вы также получаете один дополнительный кубик на все броски, включающие эту способность.

Невозмутимый (Достоинство, 3 СО)

Смертный носитель вашего персонажа отличался невозмутимостью и умел принимать любые события спокойно. Его почти сбила машина? Ну не сбила же. Муж сбежал с ребенком? А, пусть. Хотя он и ощущает эмоции, как и все, он не позволяет им брать верх над собой. Вы получает два дополнительных кубика на все броски Силы Воли, включающие способность оставаться спокойным или не проявлять чрезмерную реакцию на повседневные события.

Чувство направления (Достоинство, 4 СО)

У вашего персонажа есть врожденное чувство собственного местоположения и пройденного расстояния. Он может догадаться, где север, даже без подсказок вроде положения солнца. Он редко сбивается с пути и может оценить дистанцию между двумя точками с высокой точностью. Возможно, он даже сможет найти путь в лондонской канализации. Возможно.

Оптимист (Достоинство, 4 СО)

Вопреки всему ваш персонаж отказывается признавать тот факт, что жизнь не может измениться – и не меняется - к лучшему. Каждое утро при пробуждении вы восстанавливаете два пункта Силы Воли вместо одного.

Юридические

Специальное водительское удостоверение (Достоинство, 1 СО)

Ваш персонаж может водить не только семейные или спортивные машины. Он способен управлять грузовиками, сельскохозяйственной техникой или другим специализированным видом транспорта.

Двойное гражданство (Достоинство, 2 СО)

Благодаря тому, что ваши родители – граждане разных государств, смертное тело вашего персонажа имеет двойное гражданство. У него даже может быть два паспорта. Это облегчает его действия на территории двух разных государствах и даже позволяет спрятаться в другой стране, если обстоятельств выходят из-под контроля в обычном месте обитания.

Лицензия на оружие (Достоинство, 2 СО)

Эффект этого Достоинства зависит от государства, в котором развиваются события игры. В некоторых государствах (например, в Великобритании) оно означает, что ваш персонаж может хранить оружие. Без этого достоинства обладание огнестрельным оружием незаконно. В странах, где гражданам разрешено носить оружие, оно означает, что у вашего персонажа есть право носить необычно мощное или необычное оружие, например, автоматическое оружие.

Экономические

Получатель алиментов (Достоинство, 1-3 СО)

Брак вашего смертного носителя развалился, но, по крайней мере, этот лживый ублюдок платит вам. Уровень этого Достоинства показывает, сколько точек в Ресурсах может иметь ваш персонаж (они приобретаются отдельно), за которые ему не надо работать. Этот рейтинг также показывает, насколько богат был ваш бывший супруг или насколько сильно его прижали в суде. Возможно, что у вас есть и Недостаток Ребенок.

Знаток сделок (Достоинство, 1 СО)

Смертное тело вашего персонажа знало, как получить вещи дешево. Иногда носитель покупал необходимые вещи на распродажах. Иногда он получал их у оптовиков. В другие разы ему приходилось долго искать, прежде чем удавалось заключить подходящую сделку. Однако же сделки заключались. Сложность всех бросков Ресурсов уменьшается на два.

Независимый доход (Достоинство, 1 – 5 СО)

Благодаря усердному труду, наследству или просто огромной удаче Ресурсы вашего персонажа представляют собой независимые отчисления, за которые ему не приходится работать. Уровень этого достоинства показывает, как много точек в Ресурсах (они приобретаются отдельно) ваш персонаж может иметь, не работая.

Хорошая кредитная история (Достоинство, 2 СО)

Смертное тело вашего персонажа всегда оплачивало долги вовремя, создав финансовую безопасность, которая может сделать даже самого циничного банкира счастливым. В результате

персонаж может получить доступ к большим кредитным суммам. Чтобы получить это достоинство, у вашего персонажа должны быть Ресурсы 3 и выше.

Состоятельный партнер (Достоинство, 2 СО)

"Другая половина" вашего персонажа поймала удачу за хвост, ну, по крайней мере, по ее финансовым стандартам, и счастлива быть кормильцем. При наличии спутника, оплачивающего счета и затраты на жизнь, персонаж может состоять на работе с частичной занятостью, которая позволит ему уделять время союзникам и т.д.

Гибкий график (Достоинство, 3 СО)

Профессия вашего персонажа позволяет ему работать по гибкому графику или много путешествовать. Или, возможно, он сам себе начальник, не имеющий никого, кто будет ему указывать. Так или иначе, он может зарабатывать свои Ресурсы посредствам работы, которая не слишком ограничивает его инфернальную деятельность.

Выплаченная закладная (Достоинство, 3 СО)

Ваш персонаж является собственником дома. Долг банку погашен, и выплаты по закладной вам больше не угрожают. Как бы ни шли дела, у персонажа, по крайней мере, есть крыша над головой.

Недостатки

Недостатки – это те проблемы и трудности, которые преследовали носителя вашего персонажа при жизни и, возможно, поспособствовали его гибели. Эти изъяны – часть доставшегося демону наследства, и они могут мешать ему в достижении целей.

Инфернальные

Древняя вражда (Недостаток, 1-3 СО)

Ваш персонаж упорно длит вражду с другим демоном, хотя зародилась она еще в Век Гнева. Даже если его враг находится в Бездне, ваш демон все равно пытается свести с ним счеты через союзников и посредников. Стоимость этого Недостатка определяет, насколько далеко готов зайти враг персонажа в попытке нанести ответный удар. Один балл означает незначительную или почти забытую вражду; противник попытается испортить жизнь вашему демону только в том случае, если ему самому это не доставит особых хлопот. При стоимости в два балла враг активно строит козни против вашего персонажа, охотно прибегая к помощи союзников и друзей каждый раз, когда предоставляется удобная возможность. Три балла означают, что персонаж обзавелся непримиримым врагом, который только и думает о его гибели. Такой враг тратит всю свою энергию и ресурсы на то, чтобы превратить жизнь вашего демона в ад.

Божье проклятие (Недостаток, 1-5 СО)

За поступки, совершенные во время Войны Гнева, ваш персонаж был дополнительно проклят Богом. Сила и устойчивость проклятия зависят от стоимости Недостатка. Примеры приведены ниже:

- Если персонаж выдал доверенную ему тайну, рано или поздно он сам станет жертвой предательства (1 СО);
- При попытке описать увиденное или услышанное персонаж начинает заикаться (2 СО);
- В руках персонажа ломаются или сбоят инструменты (3 СО);
- Персонаж обречен на вражду с теми, кого он сильнее всего любит или кем восхищается (4 СО);

- Все достижения или победы вашего персонажа будут испорчены или разрушены тем или иным образом (5 СО).

С разрешения Рассказчика персонаж может искупить свои прегрешения и избавиться от проклятия.

Правдивое отражение (Недостаток, 1 балл)

Некогда считалось, что зеркало отражает не физическую внешность, а истинную суть души. Отражение вашего персонажа выдает его неземную природу. Когда он смотрится в зеркало, он видит свой апокалиптический облик, а не человеческую личину. По мере изменения Муки меняется и отражение. Смертные, увидевшие такое отражение, не страдают от эффектов Проявления, но все равно испытывают потрясение, восхищение или беспокойство.

Дурная слава (Недостаток, 2 СО)

Поступки вашего персонажа во время Войны Гнева заслужили ему плохую репутацию и враждебность со стороны других демонов. При взаимодействии с падшими сложность всех Социальных бросков увеличивается на два.

Ночные кошмары (Недостаток, 1 СО)

Сны вашего персонажа наполнены видениями ужаса и разрушения, свидетелями которым он был во время войны. Чтобы персонаж мог спокойно проспать всю ночь, нужно выполнить успешный бросок на Силу воли (сложность 7). На следующий день при общении с демонами сложность первого броска на Атрибут или Способность увеличивается на два.

Боевая рана (Недостаток, 2 СО)

Во время войны ваш персонаж получил страшную рану, которая задела самую его суть и до сих пор проявляется каждый раз, когда демон принимает истинное обличие. При переходе в Апокалиптическую форму персонаж автоматически получает один уровень усиливающихся повреждений помимо всех тех повреждений, от которых он страдает на настоящий момент. Исцелить это повреждение невозможно.

Невозможность ступить на освященную землю (Недостаток, 3 балла)

Сильнейшее сожаление и чувство вины, которые одолевают вашего персонажа после восстания против Господа, привели к тому, что при соприкосновении с освященной землей или освященными предметами он испытывает острую боль. Демон получает повреждения от освященной земли и священных предметов (например, распятия или святой воды) вне зависимости от уровня Муки.

Обратный кадр (Недостаток, 3 СО)

Те события, свидетелем которым стал ваш персонаж во время Войны Гнева, преследуют его до сих пор, наполняя его сны видениями ужаса и разрушения и даже завладевая им в моменты стресса. В минуты сильнейшего напряжения или в бою персонаж может пережить яркое воспоминание о давних битвах. Рассказчик может попросить сделать бросок Силы Воли (Сложность 8) в подходящий момент. Если бросок оказывается неудачным, то персонаж думает, что он снова на войне, т. к. переживает сильную галлюцинацию, повторяющую эпизод войны с невиданной точностью и детальностью. Как только источник угрозы или стресса пропадает, начинайте выполнять броски Силы Воли (сложность 7) за персонажа раз за ход, чтобы определить, избавился ли он от видений из прошлого.

Преследователь (Недостаток, 4 СО)

Вашего персонажа преследует фанатичный охотник на демонов, который считает его (возможно, правильно) угрозой человечеству. Все, с кем общается ваш персонаж, будь это смертные или падшие, также могут оказаться жертвами преследования.

На испытательном сроке во фракции (Недостаток, 4 СО)

Ваш персонаж – перебежчик. Он предал свою первую фракцию и ему еще многое надо совершить, чтобы быть принятым другими демонами, к которым он пришёл. Члены его теперешней фракции относятся к нему с недоверием и даже враждебностью, и его репутация может затронуть даже тех демонов, с которыми он общается.

Физические

Аллергия (Недостаток, 1 СО)

Смертное тело вашего персонажа страдает от аллергии на достаточно обычные вещества, вроде кошачьей шерсти, которые вызывают у него кашель, слезотечение и прочие неприятные симптомы. Сложность всех действий увеличивается на один, когда вы встречаетесь с объектом аллергии.

Артритик (Недостаток, 1 СО)

Суставы вашего персонажа, особенно его руки, невероятно уязвимы и часто опухают. Когда он пытается провести действие, требующее точности и осторожных прикосновений, например, ремонт часов, увеличьте сложность броска на один.

Цветовая слепота (Недостаток, 1 СО)

У вашего персонажа проблемы с различением оттенков. Вы должны совершить бросок Восприятия (сложность 6), чтобы точно определить цвет объекта.

Отличительная характеристика (Недостаток, 1 или 2 СО)

Смертное тело вашего персонажа имеет физическую черту, которая делает его заметным в толпе. Это может быть затейливая татуировка, шрам или даже необычное родимое пятно. Недостаток стоит одно очко, если эта характеристика легко скрывается под одеждой, два – если нет.

Глубокий сон (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж может спать при большинстве отвлекающих обстоятельств, от громко играющей музыки за дверью до экзорциста, накладывающего ограничительную печать вокруг его кровати. Вы должны сделать успешный бросок Силы Воли (сложность 6) за

персонажа, чтобы быстро проснуться. Неудача означает, что он тратит эквивалент одного боевого хода для того, чтобы проснуться. Провал означает, что персонаж спит вопреки всем обстоятельствам. В этом случае исход ситуации определяется Рассказчиком.

Ленивый (Недостаток, 1 СО)

У вашего персонажа есть проблемы с мотивированием себя на совершение каких-либо поступков. Он скорее будет сидеть на диване перед телевизором и думать о том, что надо что-то делать со своей жизнью, чем действительно встанет и начнет делать. Он будет громко жаловаться, если ему придётся что-то сделать, и до последнего момента не пошевельнет и пальцем, чтобы изменить ситуацию. Вы должны совершить бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы предпринять любые рутинные действия, которые напрямую не связаны с демонической деятельностью персонажа, будь то оплата счетов за электричество или замена шин автомобиля.

Плохая переносимость алкоголя (Недостаток, 1 СО)

Алкоголь быстро ударяет вашему персонажу в голову. Хотя это может быть и полезно, когда он пытается хорошо провести ночь, не очень потратившись, но это может оказаться смертельно опасно, если его выследит экзорцист или охотник. Удвойте любые штрафы, которые получает ваш персонаж за потребление алкоголя.

Медикаментозная зависимость (Недостаток, 1 или 5 СО)

Смертное тело вашего персонажа нуждается в ежедневном применении лекарственных препаратов, чтобы оставаться здоровым. Недостаток стоимостью в один балл означает, что применение препарата необходимо для его здоровья в целом и мало влияет на повседневную жизнь, как в случае приема лекарств, которые понижают уровень холестерина в крови. Недостаток в пять очков представляет зависимость от уколов инсулина или чего-нибудь еще, необходимого для сохранения жизни вашего персонажа. При пропуске ежедневного приема персонаж автоматически (по решению Рассказчика) получает один уровень поверхностных или летальных повреждений за каждые 12 часов, прошедших без медикамента. Эти повреждения вылечиваются со скоростью один уровень за 12 часов, прошедших со следующего приема лекарственного препарата. То время, которое персонаж провел в Апокалиптической форме, не входит в общее время без приема лекарства.

Морская болезнь (Недостаток, 1 СО)

На лодке, во время долгих поездок на автомобиле и на аттракционах ваш персонаж становится слабым и испытывает тошноту. Увеличьте сложность всех действий, предпринимаемых вашим персонажем в таких обстоятельствах, на два.

Нет обоняния (Недостаток, 1 СО)

У вашего персонажа нет обоняния. Возможно, носитель родится с таким недостатком или же утратил обоняние в результате несчастного случая. Он не может ничего почуять, каким бы сильным ни был запах. Пища кажется ему какой-то пресной. С другой стороны, он не будет страдать от вони канализации, разлагающейся плоти и других гадостей.

Нет чувства вкуса (Недостаток, 1 СО)

Вкусовые рецепторы вашего персонажа попросту не функционируют. Он не может оценить хороший ужин, и у него есть проблемы с нахождением различий между хорошей и плохой едой и питьём.

Плохой пловец (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж никогда не учился плавать, и у него нет к этому природного таланта. Если когда-нибудь он попробует поплыть, то сможет изобразить лишь жалкое плаванье по-собачьи. Увеличьте на два сложность всех бросков Атлетики, связанных с плаванием.

Плохое зрение (Недостаток, 1 или 3 СО)

Смертное тело вашего персонажа близоруко или дальнозорко. Увеличьте сложность всех бросков, включающих зрение, на два. Версия за один балл исправима очками или контактными линзами. Версия за три балла – нет.

Плохой слух (Недостаток, 1 или 3 СО)

Слух вашего персонажа необычайно плох. Увеличьте сложность всех бросков, связанных со слухом, на два. Этот Недостаток стоит одно очко, если его можно исправить слуховым аппаратом, три очка – если нет

Болезненность (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж все время кашляет и чихает, и его часто трясет от холода. Ваше смертное тело перенесло почти все детские заболевания, которые можно представить, а в юности все стало только хуже. Когда вы совершаете проверку на подхватывание заболевания или инфекции, увеличьте сложность на два.

Порок (Недостаток, 1 – 3 СО)

Ваш персонаж зависит от какого-то вещества. Версия за одно очко представляет зависимость от легального вещества, которое легко найти, вроде сигарет. Версия за два очка представляет зависимость от легальных или полулегальных препаратов, которые в серьезной степени изменяют способности персонажа, например, алкоголь или марихуана. Версия за три очка представляет зависимость от явно незаконных или очень опасных "тяжелых" наркотиков вроде героина. Ваш персонаж всегда находится под эффектом выбранного вами порока, кроме случаев, когда он принимает апокалиптическую форму.

Молодо выглядящий (Недостаток, 1 СО)

Смертное тело вашего персонажа выглядит так же, как и в старшей школе. У него всегда спрашивают документы в барах, и порой ему приходится предъявлять документы даже для покупки сигарет. Чтобы получить пропуск в клуб, на концерт или в бар или приобрести алкоголь, вашему персонажу нужно показать документы.

Обезображенный (Недостаток, 2 СО)

Лицо смертного тела вашего персонажа деформировано или искалечено. Увеличьте на два сложность всех бросков на социальные ситуации, в которых ваш персонаж не в апокалиптической форме.

Бессонница (Недостаток, 2 СО)

По тем или иным причинам у вашего персонажа возникают огромные проблемы с тем, чтобы поспать больше пары часов. В результате этого его движения и мысли часто бывают заторможены. Увеличьте сложность любых бросков Бдительности, Понимания и Интуиции на два.

Низкий болевой порог (Недостаток, 2 СО)

У смертного тела вашего персонажа очень низкий болевой порог. При первых признаках боли персонаж сжимается в комок и начинает хныкать и постанывать. Хотя демон поглощает повреждения как обычно, при ранении он получает дополнительный штраф -1 на запас кубиков.

Ожирение (Недостаток, 2 СО)

Смертное тело вашего персонажа располнело до такой степени, что не помещается в сиденье в театре. Добавьте два к сложности всех бросков на Уклонение (Уворот) и Атлетику. Скорость перемещения вашего персонажа уменьшается вдвое.

Старая травма (Недостаток, 2 СО)

Смертное тело вашего персонажа достаточно серьезно пострадало в юности и теперь расплачивается за это хронической болью и отеками. Увеличьте на два сложность всех бросков Атлетики.

Плохое ночное зрение (Недостаток, 2 СО)

Зрение вашего персонажа резко падет при слабом освещении. Увеличьте на два сложность всех действий, предпринимаемых при слабом освещении, например, при свете фонарика или звезд.

Коротышка (Недостаток, 2 СО)

Смертное тело вашего персонажа меньше 1,52 м ростом, что иногда мешает использовать предметы, изготовленные для взрослых людей. Также скорость перемещения вашего персонажа вдвое меньше обычной.

Отсутствующая конечность (Недостаток, 3 СО)

У смертного тела персонажа или вообще нет одной из конечностей, или же она повреждена настолько, что ею невозможно пользоваться. Если у вашего персонажа отсутствует рука, то сложность действий, обычно требующих двух рук (например, выстрел из ружья), увеличивается на два. Если у него отсутствует нога, то без помощи трости, костыля или кресла-каталки он перемещается только с четвертью обычной скорости.

Пожилой (Недостаток, 3 СО)

Хотя смертное тело вашего персонажа так же сильно и быстро, как и в молодости, ему все же не хватает прежней выносливости. Вы совершаете броски поглощения по сложности 7 вместо 6. Помимо этого, увеличьте штрафы на запас кубиков за каждый уровень повреждений вашего персонажа на один.

Трясущиеся руки (Недостаток, 3 СО)

Во время сильного напряжения ваш персонаж с трудом сохраняет спокойствие. В любых экстремальных ситуациях, например, в бою, его руки трясутся так сильно, что мешают ему выполнять действия, требующие точных прикосновений или долгой концентрации. Примеры включают взлом замка, зарядку пуль в револьвер или набор текста на компьютере. В напряженных ситуациях увеличьте сложность любых бросков на такие действия на два.

Отсутствующий глаз (Недостаток, 3 СО)

У смертного тела вашего персонажа отсутствует глаз. Увеличьте сложность всех бросков Восприятия, включающих зрение, на два. Сложность всех действий, требующих оценки расстояния (например, стрельбы), увеличивается на два.

Ребенок (Недостаток, 4 СО)

Смертное тело вашего персонажа находится в пубертатном периоде. Он намного меньше, чем средний взрослый, и перемещается с половиной обычной скорости. Так как смертное тело не до конца физически развито, ваш персонаж не может иметь более трех точек в любом из Физических Атрибутов. Также у вашего персонажа еще нет опыта взрослого, поэтому он не может начать игру с более чем тремя точками в любом из Познаний.

Хроническое заболевание (Недостаток, 4 СО)

Смертное тело вашего персонажа страдает от ослабляющего заболевания, вроде синдрома хронической усталости или даже рака. Он часто чувствует себя плохо и его легко ранить. Добавьте два к сложности всех бросков на Атлетику и поглощение.

Глухота (Недостаток, 4 СО)

Ваш персонаж не может слышать. Вы автоматически проваливаете любые проверки, требующие слуха; сложность соответствующих бросков на Бдительность увеличивается на три.

Слепота (Недостаток, 6 СО)

Ваш персонаж не может видеть. Увеличьте сложность всех бросков, включающих зрительную координацию, на три.

Социальные

Плохой лжец (Недостаток, 1 СО)

У смертного тела вашего персонажа возникали ужасные трудности при вранье. Спонтанные объяснения, которые он придумывает, отличаются невероятной сложностью или очень быстро и легко опровергаются фактами. При вранье ваш персонаж запинается, заикается, краснеет и вообще выглядит виноватым. Увеличьте на два сложность любых действий, включающих словесный обман.

Облысение (Недостаток, 1 СО)

Из-за возраста или плохой наследственности у вашего персонажа не осталось волос на голове. Его очень легко отличить в толпе, и у него есть проблемы с произведением хорошего впечатления на лиц противоположного пола. Увеличьте на один сложность бросков на любые Способности, включающие попытку соблазнить представителя противоположного пола.

Наглец (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж имеет привычку расталкивать всех локтями, чтобы самому пробиться вперед. Эта агрессия не обязательно физическая. Часто она чисто социальная. Он сердится, когда находится под командованием более сильной личности, и может быть недоволен тем, что не он главный.

Дети (Недостаток, 1 СО)

У вашего персонажа есть ребенок, для которого он является эмоциональной, социальной и экономической поддержкой. Он получает удовольствие от ребенка и гордится тем, что он хороший родитель, но борьба за ранги и титулы в инфернальном дворе вмешивается в счастливые семейные отношения. Если ваш персонаж проводит в отдалении от ребенка более трех дней из-за своей работы или инфернальной деятельности, то он чувствует себя ужасно виноватым. Ваш персонаж не восстанавливает пункты Силы Воли до тех пор, пока снова не увидится с ребенком.

Хронические опоздания (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж всегда отстает от графика. Если он договаривается встретиться с кем-то в определенное время, вы должны совершить успешный бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы прибыть вовремя. Неудача означает опоздание на 15-30 минут. Провал означает, что вы пришли как минимум через час, если вообще пришли.

Хроническая застенчивость (Недостаток, 1 СО)

Вашему персонажу становится не по себе и он начинает нервничать, когда имеет дело с незнакомыми людьми в социальных ситуациях. Он часто изменяет свои планы, чтобы только не встречаться с новыми людьми. Увеличьте сложность всех Социальных бросков, относящихся к незнакомым людям, на два. Если он становится центром внимания большой группы незнакомых людей, то увеличьте сложность всех Социальных бросков на два.

Хронический пессимист (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж считает, что стакан наполовину пуст, вода в нём отравлена, а стекло с минуты на минуту разобьётся. Другие практикуют пессимизм скорее по привычке, но для вашего персонажа это форма искусства. Ничего не может пройти гладко, особенно планы, вынашиваемые окружающими. Он неумолимый голос мрака и уныния, всегда готовый указать на возможные проблемы, невзирая на вероятность, с которой с ними можно столкнуться. Увеличьте на два сложность всех бросков Лидерства.

Клановое семейство (Недостаток, 1 СО)

У вашего персонажа любящая и поддерживающая семья, но они не очень тепло приветствуют чужаков. Родственники вашего персонажа либо не доверяют его друзьям, либо просто стараются не выходить за рамки семьи. Семья вашего персонажа не делает ничего, что может прямо или косвенно помочь кому-либо, кроме них.

Коллаборационист (Недостаток, 1 СО)

В недавнем прошлом ваш персонаж сотрудничал с охотниками на демонов (или даже Привязанным), чтобы уничтожить своего противника из числа падших (или хотя бы навредить ему). Или при дворе о нем ходят такие слухи, вне зависимости от того, правда это или нет. В любом случае, слова эти распространились в местном или глобальном демоническом обществе, и многие демоны не доверяют вашему персонажу.

Грубость (Недостаток, 1 СО)

Смертный носитель вашего персонажа никогда не учил правила хорошего поведения. В результате ваш персонаж говорит с набитым ртом, громко рыгает и чавкает. Когда происходит взаимодействие с окружающими в утонченной или формальной обстановке, увеличьте сложность всех Социальных бросков на два.

Культурный сноб (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж не испытывает ничего, кроме пренебрежения, к поп-музыке, ТВ и фильмам. Он не может назвать ни одной из песен горячей десятки и считает, что знание ТВ является признаком плохого вкуса и невероятной глупости. К несчастью, это означает, что у вашего персонажа возникают проблемы в отношениях с людьми, не являющимися такими снобами. Когда вы имеете дело с незнакомыми людьми, не разделяющими просветленные взгляды вашего персонажа, увеличьте сложность любых бросков, включающих социализацию, на два.

Безответственный (Недостаток, 1 СО)

Смертный носитель вашего персонажа не умел принимать ответственность за свои действия. Возможно, он считал себя взыскательным человеком или просто не созрел, чтобы принимать наказания за свои ошибки. Когда дела идут плохо, ваш персонаж стремится найти способ, чтобы свалить ответственность на других. Он редко принимает порицание и критику своих действий без спора.

Эксцентричная внешность (Недостаток, 1 СО)

Смертный носитель вашего персонажа выкрасил волосы в розовый цвет, носил одежду, которая считается модной только у отдельных субкультур, вроде готов или панков, или другими способами старался выделиться на фоне обычных городских жителей. Когда вы имеете дело с людьми, не разбирающимися в субкультуре вашего смертного тела, увеличьте сложность всех Социальных бросков на два. Внешний вид вашего персонажа раздражает большинство людей и вызывает у них опасения. Более того, его внешний вид притягивает взгляды, хотя люди склонны запоминать одежду вместо его физических характеристик.

Азартный игрок (Недостаток, 1 СО)

Смертный носитель вашего персонажа охотно просаживало деньги, играя в рулетку. Значительная часть его доходов уходит на это развлечение, и даже если он и выигрывает, то непременно снова спускает выигрыш. Ваш персонаж чересчур сильно подсел на игру, чтобы уйти с прибылью в кармане. Увеличьте сложность всех бросков Ресурсов на два.

Омерзительное чувство юмора (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж находит смешными ситуации, которые большинство считают неудобными. Но плохое чувство юмора не делает его невосприимчивым к ужасам и отвратительным зрелищам. Его защитные механизмы просто принижают ситуацию и тех, кто в ней замешан, придавая всему вульгарный оттенок. Когда он встречается с особо кровавыми или иными неприятными сценами, он начинает отпускать шуточки и скабрезности. Сложность всех социальных бросков при таких обстоятельствах увеличивается на два.

Ледяная маска (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж стеснен в общении с людьми на эмоциональном уровне, что выражается в его поведении и речи. Он замолкает, ищет выход или избегает контакта взглядов. Увеличьте на два сложность любых бросков Эмпатии, совершаемых по отношению к вашему персонажу, так как люди с трудом понимают его эмоциональный настрой.

Невежественность (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж умудрился пропустить общеизвестные культурные факты, которые вроде бы полагается знать каждому, например, что Статуя Свободы стоит в Нью-Йорке. Персонаж не обязательно глупый или необразованный. Уединенные исследователи в колледже могут настолько углубиться в изучение своего предмета, что пропустят вообще все вокруг. Однако он производит на окружающих впечатление тормоза или недоучки.

Непрактичность в одежде (Недостаток, 1 СО)

Смертное тело вашего персонажа стремилось одеваться для того, чтобы произвести впечатление на окружающих, зачастую – без учета личного удобства. Кроме тех случаев, когда вы специально указываете, что персонаж одевается для физической активности, он носит высокие каблуки, узкие джинсы или что-то еще, что затрудняет физическую активность. Увеличьте сложность всех бросков Атлетики и Уклонения на два, когда ваш персонаж носит такую одежду.

Бесчувственность (Недостаток, 1 СО)

У вашего персонажа есть проблемы с пониманием эмоциональной реакции окружающих. Он может оказаться очень грубым в решении деликатных проблем, и часто ему приходится извиняться, хотя он сам не понимает, что он сделал неправильно. Добавьте два к сложности всех выполняемых бросков на Эмпатию.

Нетерпимые соседи (Недостаток, 1 СО)

Соседи вашего персонажа очень любят и ценят тишину. Любые странные звуки или помехи, идущие из дома вашего персонажа, - и кто-нибудь обязательно вызовет полицию.

Дезинформированный (Недостаток, 1 СО)

Смертное тело вашего персонажа верит в какие-либо странные гипотезы, вроде теории большого заговора или визита НЛО, которые выходят за рамки принятой науки и здравого смысла. Ваш персонаж пытается применить эту дезинформацию к окружающему миру. Когда вы используете Познание, которое каким-то образом относится к верованиям вашего персонажа, увеличьте сложность броска на два. Штраф применяется при неудачном броске, отображая склонность вашего персонажа давать из ряда вон выходящие ответы, которые заведомо некорректны.

Ошибочное опознание (Недостаток, 1 СО)

Смертное тело вашего персонажа очень похоже на какую-то важную персону. Это может быть разыскиваемый преступник или неприятный местный житель, или же ваш персонаж может выглядеть как непопулярная звезда. Хотя большинство людей могут сразу определить, что ваш персонаж не тот, за кого они его приняли, особо горячие головы могут и не подумать дважды, прежде чем столкнуться с ним.

Нуждающиеся друзья (Недостаток, 1 СО)

Смертные друзья и знакомые вашего персонажа имеют тенденцию попадать в плохие ситуации и обращаться к нему за помощью. Он служит им опорой. Нужен ли им совет о том, как вести себя с девушкой, или деньги – они идут к нему. Если у вашего персонажа есть Дополнение Союзники, то по решению Рассказчика этот эффект может многократно усилиться.

Нет выхода в Интернет (Недостаток, 1 СО)

У вашего персонажа нет электронного почтового адреса, доступа к сети или, возможно, самого компьютера. Он вынужден проводить свои расследования с помощью нецифровых источников вроде библиотек, а то и просто ходить и собирать нужную информацию.

Нет телефона (Недостаток, 1 СО)

У вашего персонажа нет постоянного телефонного номера, по которому его можно найти. Поэтому с ним очень трудно связаться, и смертные считают, что его практически невозможно отловить.

Неконфликтный (Недостаток, 1 СО)

При жизни ваш носитель с трудом мог обсуждать сложные темы с другими людьми. Теперь персонаж готов пойти на многие уступки, чтобы избежать межличностных разбирательств. Он позволяет людям делать все по-своему, чтобы попросту избежать драки, и часто пытается положить конец разногласиям, не давая им выйти за рамки разговора. Ему трудно общаться с настойчивыми людьми, и иногда он сожалеет о тех компромиссах, на которые идет. Добавьте два к сложности всех бросков на споры или разногласия с теми, с кем ваш персонаж обычно состоит в хороших отношениях.

Плохие зубы (Недостаток, 1 СО)

Зубы вашего персонажа явно нуждаются в хорошем лечении. Они торчат под разными углами, а некоторые вообще выпали. Когда происходит взаимодействие с предпочитаемым полом в непринуждённой обстановке, вроде ночного клуба или бара, увеличьте сложность любых Социальных бросков на два.

Плохое гигиеническое состояние (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж часто забывает принимать душ и чистит зубы только тогда, когда они становятся темно-желтого цвета. От него плохо пахнет, и его дыхание, мягко говоря, несвежее. Добавьте два к сложности всех бросков, включающих социальное взаимодействие с окружающими.

Плохой вкус (Недостаток, 1 СО)

Смертный носитель вашего персонажа укатывался со смеху от низкопробных шуток и других вещей, которые заставляют окружающих чувствовать себя неловко. Он десятки раз смотрел фильмы вроде "Тупой и еще тупее" и не собирается отказываться от них в ближайшее время. Чувство юмора вашего персонажа делает его парией в любой культурной компании, и он не может ничего с этим поделать, являя себя во всей красе даже при кратковременных социальных контактах. Добавьте два к сложности всех Социальных бросков на взаимодействие с людьми, которым может не понравиться чувство юмора вашего персонажа.

Социально рассеянный (Недостаток, 1 СО)

У вашего персонажа возникают трудности с пониманием намеков от других. Зачастую он переоценивает свою необходимость присутствия на вечеринки и часто начинает болтать на темы, которых все старательно избегают. Ваш персонаж не социально отталкивающая личность – ему просто не хватает такта. Добавьте два к сложности бросков на Этикет.

Дефект речи (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж запинается, заикается или у него есть другие проблемы с речью. Увеличьте на два сложность всех бросков, включающих устное общение.

Упрямый (Недостаток, 1 СО)

После того, как ваш персонаж принял решение, он его не изменит. Он хватается за свои верования с цепкостью бешеного бульдога и демонстрирует примерно такую же вежливость, когда окружающие пытаются переубедить его. Он ненавидит быть неправым и пойдет на все, чтобы избежать стыда. Увеличьте сложность Социальных бросков на два, когда кто-то сомневается в поведении вашего персонажа.

Суеверный (Недостаток, 1 СО)

Смертное тело вашего персонажа упрямо придерживалось суеверий вроде стука по дереву или бросания соли через плечо. Хотя у каждого есть такая слабость, но ваш персонаж довел это до абсурда, часто списывая неудачи на собственную неспособность выполнить суеверие и относя любой успех на счет верного проведения ритуала. Новое увлечение вашего персонажа не заставляет его рисковать жизнью, равно как и не поглощает его полностью. Он часто предостерегает окружающих, ссылаясь при этом на приметы и суеверия. Добавьте два к сложности всех Социальных бросков, когда имеете дело с людьми, которые знают о суеверности вашего персонажа и не одобряют ее.

Доверчивый (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж следует своим инстинктам при общении с незнакомыми людьми. К несчастью, его инстинкты часто говорят ему, что людям можно верить. Ваш персонаж хочет думать очень хорошо про всех, кого он встречает. В результате он часто попадает в ситуации, которые могут оказаться опасными, например, соглашается прокатиться с малознакомым человеком, приводит домой незнакомца, которого только что встретил в баре или после заката отправляется на прогулку в плохо патрулируемый городской парк.

Жестокий партнер (Недостаток, 2 СО)

Брачный партнер или сожитель смертного носителя вашего персонажа склонен к физической жестокости. Каждый раз, когда персонаж проводит ночь дома, выполняется бросок на Выносливость (сложность 6). Неудачный бросок означает, что персонаж получил один уровень поверхностных повреждений. Провал означает, что он получил два уровня поверхностных повреждений. Может показаться странным, что демон терпит такую обстановку, но ему передалась психологическая зависимость, которая не позволяла смертному носителю вырваться из этого круга жестокости.

Неисправимый лгун (Недостаток, 2 СО)

Ваш персонаж не может ничего с собой поделать, но он постоянно врет. Он не обязательно делает это со злым умыслом и может даже искренне верить в те сказки, которые рассказывает (особенно если они часто повторяются). Это становиться особенно проблематично, если другие демоны полагаются на вашего персонажа в плане информации. Вы можете потратить пункт Силы Воли, чтобы заставить своего персонажа быть честным, особенно если это ведет к публичному раскрытию предыдущей лжи.

Шопоголик (Недостаток, 2 СО)

Смертное тело вашего персонажа часто тратило уйму денег на бесполезные покупки и переплачивало за брэндовую одежду и другие непрактичные вещи. Ваш персонаж по-прежнему живет по тем же принципам, поэтому у него всегда туго с наличностью. Добавьте два к сложности всех бросков Ресурсов.

Внимание незначительных СМИ (Недостаток, 2 СО)

Ваш персонаж каким-то образом привлек к себе внимание репортера-любителя из числа тех, что сотрудничают с малопопулярными веб-сайтами или публикуются в изданиях, занимающихся странными или паранормальными явлениями. Теперь этот тип постоянно преследует его, пытаясь разузнать всю подноготную. К несчастью, в стиле современных журналистов, ему удается поймать вашего персонажа при самых странных обстоятельствах, которые он просто не может понять. Конечно, журналист пытается интерпретировать увиденное по-своему.

Иностранец (Недостаток, 2 СО)

Смертный носитель вашего персонажа живет в стране, которая не является ему родной. Хотя он может понимать язык и общие принципы, у него возникают проблемы с тонкостями. У него характерный акцент (который позволяет его легко опознать), и сложность всех бросков Знания Улиц и Этикета увеличивается на два.

Чрезмерно честный (Недостаток, 2 СО)

Ваш персонаж всегда старается говорить правду, вне зависимости от ситуации. Он не будет укрывать ее, искажать или манипулировать фактам, чтобы получить выгоду от других, по крайней мере, пока речь не идет о жизнях. Если он пытается кому-то врать, сложность любых бросков, используемых при этом, увеличивается на два.

Похотливый (Недостаток, 2 СО)

Ваш персонаж не может сопротивляться влечению к противоположному полу. Его легко соблазнить, и он зачастую не может составить правильного суждения, когда имеет дело с сексуально привлекательными людьми. Сложность всех попыток соблазнить его уменьшается на два.

Втянутый в скандал (Недостаток, 2 СО)

Люди из окружения вашего персонажа знают его в неверном свете. Возможно, его смертное тело было вовлечено в скандал, включающий местных политиков, или же он был обвинен - но не осужден - по громкому делу. Неважно, по какой причине, но ваш персонаж привлекает к себе много ненужного внимания. Куда бы он ни пошёл, люди смотрят на него свысока, хотя и не обязательно мешают или беспокоят его. Добавьте два к сложности всех Социальных бросков, включающих людей, которые знают прошлое вашего смертного тела.

Чудовищная связь (Недостаток, 2 СО)

Вашему персонажу приходится иметь дело с ужасающим демоном, который может быть частью его смертной работы или даже семьи. Возможно это босс вашего персонажа или важный родственник. Демон не обязательно настроен враждебно по отношению к персонажу, но может доставить немало неудобств, стоит ему только захотеть.

Любопытные соседи (Недостаток, 2 СО)

Соседи вашего персонажа невероятно назойливы и любят сплетничать. Они всегда наносят неожиданные визиты без предупреждения и всегда интересуются, куда и когда он ходит. И, что гораздо хуже, они не стесняются делиться этой информацией со всеми, кто спрашивает.

Плохое чувство характера (Недостаток, 2 СО)

Смертный носитель вашего персонажа принадлежал к тем людям, которые всегда связываются не с той компанией. Может быть, ему просто нравится встречаться с опасными мужчинами, или же в него вцепилась попавшая в беду женщина. По тем или иным причинам у вашего персонажа возникают трудности с тем, кому верить. Увеличьте на два сложность всех бросков Осведомленности и Интуиции, совершаемых в социальных ситуациях. Друзья вашего персонажа по большей части представляют собой пиявок и других низкопробных типчиков.

Навязчивое внимание (Недостаток, 2 СО)

Некто буквально одержим вашим персонажем. Несмотря на повторяющиеся звонки в полицию и несколько ограничительных ордеров, этот человек продолжает преследовать и беспокоить вас. Рассказчик должен расписать характеристики преследователя. Каждый раз, когда ваш персонаж появляется в городе, Рассказчик может совершить бросок Восприятия (сложность 6) за вашего персонажа. Если бросок оказался неудачным или провалился, преследователь идет по пятам вашего персонажа и может появиться в самый неподходящий момент.

Технофоб (Недостаток, 2 СО)

Смертное тело вашего персонажа боялось компьютеров и других технологий. Поэтому ваш персонаж никогда не пользуется банкоматами, если поблизости есть касса, и начинает нервничать при виде клавиатуры. Вы должны совершить успешный бросок Интеллекта (сложность 6), чтобы ваш персонаж выполнил простейшую задачу на компьютере, банкомате или подобном устройстве. Увеличьте сложность всех бросков Знания компьютеров и Технологии на два.

Алчный (Недостаток, 3 СО)

Смертное тело вашего персонажа жило, чтобы делать деньги. Семья, друзья и другие ценности не имеют значения, когда дело касается всемогущего доллара. Если кто-то предлагает вашему персонажу взятку, выполняется бросок Силы Воли (сложность 7), чтобы отказаться. Если взятка, по мнению персонажа, не приводит к немедленным повреждениям или невосстановимым потерям, увеличьте сложность до 8. Персонаж также охотно выбирает своими жертвами демонов, имеющих большое материальное состояние.

Криминально повязанный (Недостаток, 4 СО)

Смертное тело вашего персонажа задолжало кому-то не на той стороне закона денег или услугу, которую он теперь отказывается оплатить. Хотя за вами и не отправили убийцу, над вами постоянно висит угроза. Точная природа долга и кредиторов остается на усмотрение Рассказчика, но они должны вписываться в концепцию вашего персонажа.

Невезучий (Недостаток, 4 СО)

Смертное тело вашего персонажа сталкивалось с неудачами всю свою жизнь, начиная Интернет-компанией, из которой он вышел за два дня до того, как она стала миллионером, и заканчивая возлюбленной, которая уехала на другой конец страны. Один раз за игровую сессию Рассказчик может увеличить сложность критически важного броска на два. Если бросок оказывается неудачным, то это происходит из-за каких-то случайных обстоятельств и невезения. Неудача подстерегает вашего персонажа в самый неподходящий момент. Вы не можете взять этот Недостаток и Достоинство Счастливчик.

Пацифист (Недостаток, 5 СО)

Ваш персонаж отказывается использовать насилие против кого бы то ни было, даже если под угрозой его жизнь или жизни других. Более того, ваш персонаж старается убедить других отказаться от насилия, хотя и не станет бездумно рисковать собой и не потребует этого от окружающих. Он никогда не носит оружие и отказывается добывать его. Чтобы воспротивиться искушению и не

прибегнуть к насилию в ситуациях, когда ваш персонаж или дорогие ему люди подвергаются грубым нападкам (например, когда любимый человек оказывается в опасной ситуации), выполняется бросок на Силу Воли (сложность 6). Если персонаж в какой-то момент позволяет себе насилие, то он перестает восстанавливать пункты Силы Воли по утрам до тех пор, пока не придет в согласие со своей совестью или не сменит жизненную философию.

Ментальные

Легковерный (Недостаток, 1 СО)

Смертное тело вашего персонажа имело большие проблемы с разделением реальности и вымысла. Ваш персонаж неглуп, но склонен верить во все, что говорят ему люди, вместо того, чтобы подходить к словам с некоторой долей скептицизма. Увеличьте на два сложность всех бросков на определение лжи.

Нет чувства направления (Недостаток, 1 СО)

Смертный носитель вашего персонажа постоянно терялся и сбивался с пути. Карты, компасы и детальные указания никогда ему не помогали. У него возникают огромные проблемы с определением собственного местоположения по относительным ориентирам, которые не очевидны, а карты по большей части для него непонятны. Увеличьте на два сложность любых бросков, включающих следование указанному направлению, поиск обратной дороги или поиск дороги среди городских улочек.

Плохое чувство времени (Недостаток, 1 СО)

У вашего персонажа нет интуитивного чувства временного потока. Он даже предположить не может, сколько сейчас времени, не посмотрев на часы, и он всегда недо- или переоценивает количество времени, прошедшее с (или оставшееся до) какого-то события.

Взрывной характер (Недостаток, 1 СО)

Ваш персонаж легко выходит из себя из-за мелких неудач и срывов. Если вы не получаете ни одного успеха на одном из бросков во время длительного действия (extended action), увеличьте сложность всех последующих бросков на один. Эти штрафы складываются.

Плохая память на имена (Недостаток, 1 СО)

Как бы ваш персонаж ни старался, он почти всегда забывает имена людей, особенно когда сталкивается с большой группой сразу. Вы не можете записывать имена людей, с которыми встретился ваш персонаж во время игры, кроме случаев, когда у него была при себе бумага и ручка. У вашего персонажа также возникают проблемы с узнаванием лиц и попытками вспомнить, видел ли он этих людей раньше. Совершите бросок Интеллекта (сложность 6), чтобы вспомнить нужные сведения.

Забывчивый (Недостаток, 2 СО)

Детали и важные факты моментально вылетают из головы вашего персонажа. Раз за игровую сессию, когда ваш персонаж пытается использовать вещь, которая обычно носит при себе, Рассказчик может потребовать броска Силы Воли (сложность 6), чтобы узнать, не забыл ли он, где сейчас эта вещь. Вещь находится через час поисков.

Дефицит внимания (Недостаток, 2 СО)

У вашего персонажа возникают трудности с тем, чтобы сидеть спокойно и сконцентрировать внимание на чём-то одном дольше нескольких минут. Если ему приходится смирно сидеть на протяжении 10 минут, вроде случаев наблюдения за неприятелем или несения дежурства, совершите бросок Силы Воли (сложность 6). Если бросок оказывается неудачным, персонаж теряет интерес к своей задаче и отвлекается от неё.

Дислексия (Недостаток, 2 СО)

Напечатанная информация любого типа, от письменных текстов до карт, практически не воспринимается вашим персонажем. Хотя он необязательно неграмотный, он запинается при прочтении даже самых простых предложений. Для того, чтобы ваш персонаж прочитал карту или что-нибудь еще, вы должны выполнить успешный бросок на Интеллект (сложность 8). При провале персонаж прочитывает сообщение практически с противоположным смыслом.

Расстройство пищевого поведения (Недостаток, 2 СО)

Ваш смертный носитель был постоянно недоволен собственной внешностью и морил себя голодом, чтобы скинуть вес. Увеличьте на два сложность всех бросков Выносливости.

Языковой барьер (Недостаток, 2 или 3 СО)

Ваш персонаж не говорит на языке региона, в котором живет. Для того, чтобы общаться с местными, ему необходим переводчик или словарик, хотя бы для приблизительного перевода. Версия за два очка означает, что ваш персонаж может читать на языке, но у него возникают проблемы с устной речью. Версия за три очка означает, что ваш персонаж не может ни читать, ни писать на местном языке.

Чрезмерная самоуверенность (Недостаток, 2 СО)

Ваш персонаж или переоценивает свои навыки, или недооценивает оппонентов. Раз за игровую сессию Рассказчик может тайно добавить два к сложности небоевого действия, которое предпринимает ваш персонаж. Это увеличение отражает привычку вашего персонажа браться за дела, которые ему не по зубам.

Мягкосердечность (Недостаток, 3 СО)

Картины жестокости и кровавые зрелища шокируют вашего персонажа. Если он стал свидетелем жестокой сцены, вы должны совершить бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы удержать персонажа от приступа тошноты на 5-10 минут. Сложность всех действий возрастает на один, когда вашему персонажу плохо.

Дилетант (Недостаток, 3 СО)

Смертное тело вашего персонажа было особенно плохо в чем-то. К несчастью, ваш персонаж – единственный, кто не знает об этом. Выберите одну Способность. Ваш персонаж полагает, что владеет данной Способностью на уровне минимум трех точек, тогда как в реальности почти любая попытка использовать эту характеристику заканчивается неудачей. При использовании выбранной Способности результат броска всегда приравнивается к провалу.

Низкая самооценка (Недостаток, 3 СО)

У вашего смертного носителя есть проблемы с принятием своей собственной важности и значимости. Он слишком много внимания уделяет своим провалам и недооценивает успехи. Когда ваш персонаж получает пункт Силы Воли от выполнения задачи (не от отдыха), совершите бросок Силы Воли (сложность 6). Если бросок оказывается неудачным, то пункт Силы Воли не восстанавливается. Если бросок проваливается, то вы теряете пункт Силы Воли.

Плохая обучаемость (Недостаток, 3 СО)

В школе ваш носитель всегда был среди отстающих учеников, и даже самые терпеливые люди находят попытки обучить его самым простым вещам бесплодными. Ваш персонаж не тупой, ему просто требуется больше времени, чтобы понять некоторые вещи. Для определения стоимости поднятия Способностей за счет опыта добавьте единицу к текущему значению вашего персонажа. Приобретение новой способности стоит 4 очка опыта, не три.

Слабовольный (Недостаток, 3 СО)

Как бы ваш персонаж ни старался, для него чересчур сложно обратиться к своим внутренним резервам храбрости и твердости. Когда другие прикладывают усилия для достижения своей цели, ваш персонаж просто смотрит, как дела становятся хуже и хуже. Он не трус, он просто не обладает достаточной стойкостью, чтобы прилагать героические усилия. Добавьте два к сложности всех бросков Силы Воли. Пока у вашего персонажа есть этот недостаток, его значение Силы Воли не может быть больше 8.

Амнезия (Недостаток, 4 СО)

Жизнь вашего смертного тела до вселения скрыта за плотной пеленой тумана. Персонаж не помнит ничего из своего существования до момента вселения, но это не означает, что его старая жизнь забыла его. Рассказчик сам сочиняет детали смертной жизни вашего тела и обстоятельства, приведшие к амнезии.

Депрессия (Недостаток, 4 СО)

Смертное тело вашего персонажа погрузилось в болото уныния и повседневной рутины. Он отказывается от профессиональной помощи, объясняя это тем, что его бесконечно черное настроение вполне естественно – или заслуженно. Ваш персонаж не восстанавливает пункты Силы Воли каждый день, как это делает большинство персонажей. Он восстанавливает пункты Силы Воли только через поступки, которые должны максимально точно соответствовать его натуре.

Неграмотность (Недостаток, 4 СО)

Смертное тело вашего персонажа никогда не училось писать или читать. Он может понять большинство дорожных знаков и предупреждающий табличек с рисунками, но письменные инструкции и предостережения лежат за пределами его понимания.

Юридические

Политический радикал (Недостаток, 1 СО)

Носитель вашего персонажа был связан с радикальной политической организацией вроде Нации Ислама или ку-клукс-клана. Ваш персонаж является активным членом этой группы, и местные органы правопорядка имеют на него открытое досье. Персонажу не обязательно иметь судимости и приводы или участвовать в незаконной деятельности; местная полиция все равно считает его потенциальным источником неприятностей и относится к нему с подозрением. В любое время за ним могут установить негласное наблюдение, вызванное действиями его организации

Аннулированные водительские права (Недостаток, 1 СО)

Смертное тело вашего персонажа лишилось водительских прав из-за злостного нарушения правил. Если персонажа задержат за неосторожную езду или по другой причине поймают за рулем, полиция попытается арестовать его и изъять машину.

Неумелый водитель (Недостаток, 1 СО)

Когда ваш персонаж выбирается куда-то с друзьями, его не пускают за руль. Он обращает чересчур много внимания на правила дорожного движения и старается не превышать разрешенную скорость. С другой стороны, персонажу может не хватать терпения, нужного для движения в плотном потоке, чувства дороги и дорожных знаков, или же он просто не в силах постоянно следить за дорогой. Сложность всех бросков Вождения, совершаемых во время преследования или на большой скорости, увеличивается на два.

Уголовное прошлое (Недостаток, 2 СО)

Смертное тело вашего персонажа имеет грешки в прошлом. Его обвиняли в нескольких проступках или даже в незначительных преступлениях. У вашего персонажа нет возможности легально приобрести оружие, и он получает не очень хорошие отзывы от полицейских, знающих о его прошлом.

Испытательный срок (Недостаток, 2 СО)

Смертное тело вашего персонажа находится на испытательном сроке за какой-то проступок. Ему приходится регулярно посещать участкового, и его могут внезапно проверить на наркотики или даже устроить у него обыск. Он также должен приложить усилия к тому, чтобы стать достойным гражданином (или хотя бы создать видимость порядочности): найти постоянную работу, снять квартиру и вести спокойную, размеренную жизнь.

Нелегальный иммигрант (Недостаток, 3 СО)

Носитель вашего персонажа не имеет разрешения на проживание в данном государстве. У него нет нормального паспорта, и его, скорее всего, депортируют назад на родину, если арестуют. Ваш персонаж не может устроиться на работу с белой зарплатой.

Разыскивается органами правопорядка (Недостаток, 3 СО)

Носитель вашего персонажа является главным подозреваемым в совершении преступления. Его ищет полиция, поэтому он не может перемещаться открыто. Если он столкнется с копами, знающими, что он в розыске, те вызовут подкрепление и попытаются его задержать.

Экономические

Аудит (Недостаток, 1 СО)

В настоящий момент вашего носителя проверяют аудиторы из государственной налоговой службы. Он не может приобрести товары на сумму более 500$ без того, чтобы не привлечь внимания служащего, занимающегося его делом. Любые деньги, которые он хочет использовать нелегально, вначале должны быть отмыты. Увеличьте на два сложность всех бросков Ресурсов.

Требовательная карьера (Недостаток, 2 СО)

Работа вашего смертного носителя требует много времени и частых поездок, что делает сложным совмещение работы с достижением собственных целей. Вам всегда приходится держать при себе пейджер и быть на связи с офисом, ведь вас могут вызвать в любую минуту. Если вы уйдете с работы, чтобы освободить время для инфернальной деятельности, ваши Ресурсы уменьшатся минимум на одну точку.

Главный кормилец (Недостаток, 2 СО)

Смертный носитель вашего персонажа является главным кормильцем в семье. Он оплачивает счета за газ и электричество, а также еженедельные походы в магазин. Ему приходится сохранять постоянную работу, несмотря на свои инфернальные обязательства. Значение Ресурсов вашего персонажа должно находиться на уровне как минимум двух точек для поддержания вашей семьи. Если значение падает ниже, то семья начинает страдать. В этом случае сложность всех бросков Силы Воли увеличивается на два из-за того, что вам стыдно и вы чувствуете себя неловко, поскольку не можете обеспечить близких вам людей.

Незастрахованный (Недостаток, 2 СО)

Смертное тело вашего персонажа либо не может позволить себе страховку, либо просто решило обойтись без неё. Ему приходится оплачивать все медицинские затраты и лечение любых повреждений из своего кармана.

Алименты (Недостаток, 3 СО)

Носитель вашего персонажа несет финансовые обязательства перед бывшим супругом и, возможно, детьми. Ему приходится сохранять постоянную работу и ежемесячно выплачивать алименты, иначе ему грозит арест имущества и заморозка счетов. Из-за трудности таких выплат у вашего персонажа не может быть более трех точек в Ресурсах.

Бездомный (Недостаток, 4 СО)

Ваш персонаж живет на улице. У него не может быть точек в Ресурсах, а также у него нет безопасного места для отдыха и выздоровления. Живя на улице, он не может обычным образом лечить усиливающиеся повреждения, к тому же ему приходится постоянно носить с собой все свое имущество (или он может спрятать свои вещи и надеяться, что никто их не найдет).

MISSING
C. Wilkins

Дьявол извернулся, заизвивался и обратился в шакала, существо с плоской мордой, огромной головой и бычьей шеей, наполовину гиену, наполовину динго. В его шелудивой шкуре копошились черви. Он начал подниматься по ступенькам.

- Нил Гейман, *Цена*

Встреча с демоном в Апокалиптической форме – вот одно из самых страшных, хотя порою и вдохновляющих испытаний в жизни человека. Облик демона может воплощать в себе ужа побоища, надежду, отчаяние и любое другое понятие и явление, в зависимости от того, какая задача изначально возлагалась на ангела (см. «Анатомию ангела»). Конкретная форма проявления демона зависит от его первичного Знания. В основной книге правил дано краткое описание Апокалиптической формы для каждого из 21 пути Знаний. Но у каждого обличия свои особенности и умения, поэтому приведенная система лишь слегка приоткрывает все то многообразие возможностей, которыми обладают бывшие служители Мироздания.

В этой главе перечисляются новые возможности, позволяющие сделать облик демонов более разнообразным и интересным как во время создания персонажа, так и в процессе отыгрыша. Помните, что это опциональные правила. При желании игроки вполне могут ограничиться теми характеристиками Апокалиптической формы, которые приведены в Главе седьмой основной книги правил.

Во время игры возможности Апокалиптической формы могут измениться, например, из-за того, что демон поглотил душу другого падшего или же из-за произвольного изменения облика за счет Веры. Облик проявления можно изменить и постепенно, потратив на это баллы опыта.

Создание демона

Чтобы создать Апокалиптическую форму, надо хорошо представлять себе персонажа. Каким ангелом он был? Почему он присоединился к восстаниям? Какую роль он играл в Войне Гнева? У ангела моря, который большую часть времени шпионил за врагами из ручьев и рек, может быть

изменчивое, переливающееся всеми цветами радуги обличие, вызывающее замешательство у всех, кто его видит. У ангела дикой природы, который преследовал врагов по совсем недавно образовавшейся саванне, будет худощавое тело с длинными конечностями, неутомимое в беге и обладающее обостренными чувствами. У падших форма зависит от функций.

После того, как вы определились со способностями Апокалиптической формы персонажа, обратите внимание на три основных образа, воплощающих три Знания его Дома. Если один из этих образов точно соответствует вашим пожеланиям, работу можно считать законченной. Если же вы представлял своего персонажа по-другому, воспользуйтесь предлагаемой нами системой для создания Апокалиптической формы демона с учетом его Дома и первичного Знания.

Система

Игрок начинает с 16 «баллами формы», которые можно потратить на создание апокалиптического облика. У каждой способности есть своя стоимость, составляющая от 1 до 4 баллов. В список входят как «общие» умения (которыми может обладать демон любого Дома), так и более специализированные возможности, присущие отдельным Домам. Игрок должен приобрести восемь способностей проявления (четыре обычных и четыре для высокой Муки), тем самым наделив своего персонажа начальными особенностями апокалиптического облика.

Внимание: «баллы формы» нельзя перевести в дополнительные («свободные») баллы. Игрок не может потратить 10 баллов формы на создание апокалиптического облика, а оставшиеся шесть пустить на повышение Атрибутов и Способностей. Аналогичным образом, игрок не может приобрести дополнительные или более дорогие способности образа за счет «свободных» баллов.

Начальная Апокалиптическая форма персонажа до определенной степени основана на его первичном Знании, поэтому у нее должна быть минимум одна базовая способность, указанная в Главе седьмой основной книги правил. Эта способность может быть как обычной, так и вызываемой высокой Мукой. К тому же каждый Дом обладает своим набором способностей, которые даются демонам этого дома легче, чем все остальные. Например, Дьяволы отлично умеют вдохновлять (и запугивать), но не слишком хороши в изменении облика, в то время как Апокалиптическая форма Пожирателей почти всегда отражает те или иные аспекты живой природы. В дополнение к «общим» способностям каждый Дом обладает своими собственными умениями. Если игрок желает приобрести способность другого Дома, ему придется заплатить за нее на один балл дороже, чем указано в описании. Например, если игрок желает наделить своего Дьявола Аурой Жизни (способность Кнутов), ему нужно потратить пять баллов формы, а не четыре, поскольку этой способности нет в списке общих способностей и способностей Дома Дьяволов. Решение о том, может ли персонаж обладать умениями чужого Дома, принимает Рассказчик.

Перечисленные ниже способности могут быть как обычными, как и способностями высокой Муки. Стоимость умений, приобретаемых как способности высокой Муки, на один балл ниже указанной в описании. Те возможности, которые помечены символом «*», могут быть только способностями высокой Муки и приобретаются за указанную в описании цену.

Общие способности Апокалиптической формы

Эти способности доступны всем демонам любого Дома. В некоторых случаях их цена несколько выше, чем та, которая указана в описании аналогичных умений отдельных Домов. Так, чтобы улучшить навыки демона в Ремесле, игрок с персонажем-Преступником может приобрести умение «Великий мастер», которое обойдется ему дешевле, чем «Улучшенная способность». При этом для улучшения Рукопашного боя персонажа ему все равно придется заплатить за «Улучшенную способность» указанную в описании цену. Если можно приобрести одну и ту же способность как общую и как способность отдельного Дома, покупается та из них, у которой ниже цена. Этот список не является исключительным. Игроки могут создавать собственные уникальные способности, вместе с Рассказчиком определив их влияние на игру и стоимость в баллах.

Броня (4 балла): благодаря каменной шкуре образа Земли или толстой, плотной коже образа Зверя персонаж получает дополнительную защиту от ранений. Запас бросков на поглощение поверхностным, летальным и усиливающимся повреждениям увеличивается на 4 кубика.

Без отражения (2 балла): демон не отражается в зеркалах, его нельзя снять на фото- или видеопленку.

Когти / зубы* (1 балл): персонаж отращивает когти и клыки, которые наносят усиливающиеся повреждения с Силой +2.

Сопротивление повреждениям (3 балла): демон не обращает внимания на повреждения, которые обычного человека превратили бы в калеку. На протяжении одного эпизода он игнорирует все штрафы на ранения. После возвращения в человеческий облик все штрафы на ранения, полученные в Апокалиптической форме, вступают в силу.

Улучшенная способность (3 балла): пока персонаж находится в Апокалиптической форме, сложность броска на применение одной из Способностей уменьшается на 2. Такое преимущество может быть связано с невероятной скоростью персонажа (Атлетизм), с внушающим ужас огненным венцом (Запугивание), особой близостью с животными (Знание животных) или дополнительным знанием древних тайн (Оккультизм). Улучшаемая Способность выбирается игроком во время создания апокалиптического образа персонажа и в дальнейшем не меняется. Это умение можно приобрести несколько раз, но каждое такое приобретение требует места в списке из восьми доступных персонажу способностей образа, к тому же каждый раз улучшение применяется к другой Способности.

Обостренные чувства (3 балла): Все пять чувств персонажа приобретают сверхъестественную остроту, снижая сложность бросков на Восприятие на два (2).

Острота ума (4 балла): персонаж обретает присущие ему некогда остроту и ясность мышления. Игрок получает четыре дополнительных балла, которые он может произвольно распределить между Ментальными Атрибутами. Порядок распределения устанавливается при создании Апокалиптической формы и в дальнейшем не меняется (за исключением тех случаев, когда в действие вступают правила по изменению образа во время игры, см. ниже по тексту).

Улучшенные социальные характеристики (4 балла): Внешность персонажа, его осанка и грация заставляют смертных замереть в благоговейном молчании. Игрок получает четыре дополнительных балла, которые он может произвольно распределить между Социальными Атрибутами. Порядок распределения устанавливается при создании Апокалиптической формы и в дальнейшем не меняется (за исключением тех случаев, когда в действие вступают правила по изменению образа во время игры, см. ниже по тексту).

Дополнительные действия (3 балла): чтобы получить возможность совершать дополнительные действия за один ход, можно потратить пункты Веры (один пункт Веры – одно действие). Эти действия выполняются с уменьшающейся инициативой, иными словами, если Дьявол с инициативой 7 получает дополнительное действие, основное действие он выполняет с инициативой 7, а дополнительное – с инициативой 6. Решение о приобретении дополнительных действий игрок принимает в начале хода, до того, как начнет действовать.

Дополнительные уровни здоровья (3 балла): жизненная сила персонажа добавляет ему три уровня здоровья (со значением «Ушибы») для поглощения поверхностных, летальных и усиливающихся повреждений.

Дополнительные конечности* (3 балла): по решению игрока демон отращивает себе вторую пару рук или цепкий хвост. Дополнительные руки позволяют демону парировать и блокировать удары, наносимые холодным оружием или голыми руками, или же дают ему до двух дополнительных атак за ход с полным запасом бросков. Цепкий хвост длиной в половину роста персонажа обладает только половиной его Силы (округление вниз) и используется для поднятия различных предметов. Персонаж также может повиснуть на хвосте, зацепившись им за что-нибудь.

Бездонное чрево* (2 балла): демон может разжевать и переварить все, что попадает ему в зубы. Металлы, камни и плоть поглощаются и усваиваются с равной легкостью. Сложность укусов при атаке снижается на два (2), бездонный зев наносит усиливающиеся повреждения с Силой +4.

Рога* (1 балл): На лбу персонажа вырастают изогнутые бычьи или бараньи рога. Если на персонажа нападают в ближнем бою, он может провести контратаку без дополнительных затрат. Бросается Ловкость + Рукопашный бой. В случае успеха персонаж наносит усиливающееся повреждение с Силой -1.

Увеличенная способность (3 балла): в Апокалиптической форме одна из Способностей демона увеличивается на 2. Способность выбирается один раз и затем не меняется(за исключением тех случаев, когда в действие вступают правила по изменению образа во время игры, см. ниже по тексту).

Улучшенная инициатива (1 балл): инициатива персонажа возрастает на 2 (два).

Увеличенный размер (3 балла): тело персонажа увеличивается на треть от его обычного роста, демон получает следующие улучшенные характеристики: Сила +2, Выносливость +1 и дополнительный уровень здоровья «Ушибы» для поглощения всех типов повреждений. Сложность нанесения ударов по персонажу при дистанционной атаке и атаке холодным оружием уменьшается на единицу.

Хвост-кнут* (1 балл): демон приобретает длинный змееподобный хвост, кончик которого увенчан изогнутым костяным шипом. Шип наносит усиливающееся повреждение с Силой -1.

Без следов (2 балла): Сложность бросков на Маскировку уменьшается на 2 (два), передвижение персонажа никаким образом не сказывается на том месте, по которому он идет. Он не оставляет следов и не задевает листву.

Регенерация (4 балла): за ход демон может залечить один уровень поверхностных или летальных повреждений. Исцеление происходит автоматически, как рефлекторное действие.

Крылья (3 балла): из плеч демона вырастает пара крыльев. При полном развороте величина каждого крыла составляет треть от роста персонажа. Персонаж может планировать со скоростью, в три раза превышающей его скорость бега. По виду крылья могут походить на совиные, вороньи, лебединые и орлиные или же (при использовании способности высокой Муки) кожистые крылья летучей мыши. За один дополнительный «балл формы» демон получает возможность взлетать с места и набирать высоту за счет взмахов крыльями.

Осквернители

Хотя Ламмасу и производят впечатление беспечных бабочек-однодневок, все же раньше они были ангелами глубин и вдохновляли мятежников на сражение во имя человечества с превосходящим по численности противником. Они способны на великие прозрения и страсти, и их апокалиптический облик отражает эту особенность, наделяя их целым набором разнообразных сил и способностей. При проявлении Осквернитель может выглядеть как истинный Адонис, поражающий своей красотой и совершенством, – или же как крылатый андрогинный ужас, порожденный морской водой и водорослями.

У Ламмасу с высокой Мукой способности тоже разнятся. Некоторые из них принимают обличие противных морских тварей, другие исподволь пытаются воздействовать на сердца смертных.

Изменение размеров (3 балла): демон может изменить размер своего физического тела, что позволяет ему проскользнуть в узкую щель или разместиться в невообразимо маленьком пространстве. По желанию демон может уменьшиться до трети своего обычного размера. Сложность атак на уменьшившегося демона возрастает на два (2).

Искажение (3 балла): облик демона искажается и дрожит, словно наблюдатель смотрит на него сквозь толщу воды. Сложность всех направленных на демона дистанционных атак увеличивается на два (2), сложность атак в ближнем бою – на единицу (1). Другие демоны могут сопротивляться этим иллюзиям, как и всем остальным (см. основную книгу правил).

Повышенная эмпатия (1 балл): сложность всех бросков на Эмпатию уменьшается на два (2).

Повышенная интуиция (1 балл): усилившаяся проницательность персонажа снижает сложность бросков на Интуицию на два (2).

Ихор* (2 балла): зловонный черный ихор покрывает тело демона, мешая противнику схватить или удержать его. Сложность любой попытки захвата демона увеличивается на два (2).

Невосприимчивость к электричеству (2 балла): атаки, основанные на применении электрического тока, не наносят Осквернителю никаких повреждений.

Улучшенная ловкость (2 балла): персонаж получает +2 к Ловкости.

Чернильное облако: демон может выпустить облако темно-синих чернил, которые повисают в воздухе и ослепляют врагов. Если не выполнен успешный бросок на Выносливость, все персонажи на территории, радиус которой в футах равен значению Веры демона, слепнут на столько ходов, сколько у демона имеется единиц Муки. Облако держится несколько ходов (количество ходов равно значению Муки демона). Жертвы подчиняются правилам по Бою вслепую (см. Главу 9 основной книги правил).

Музыкальный голос (1 балл): сложность всех бросков на Лидерство или Хитрость уменьшается на два (2).

Красота моря (3 балла): внешность персонажа, его осанка и грация заставляют смертных замереть в благоговейном молчании. Демон получает +2 к Обаянию, +1 к Манипулированию и +2 к Внешности.

Акулья кожа* (3 балла): кожа демона становится похожей на кожу акулы и обеспечивает 4 (четыре) дополнительных кубика на поглощение повреждений (поверхностных, летальных и усиливающихся).

Удар током (2 балла): прикосновение персонажа вызывает поверхностные повреждения (уровень зависит от текущего значения Веры персонажа). Эта способность применяется один раз на эпизод.

Шипы (2 балла): на спине и предплечьях демона вырастают ряды шипов. При каждой успешной атаке в рукопашном сражении демон наносит противнику один дополнительный уровень усиливающихся повреждений.

Яд* (3 балла): слюна демона содержит отравляющее вещество, которое воздействует на волю жертвы. Если слюна демона проникла в организм жертвы (через укус, открытую рану или поцелуй), жертва теряет пункт Силы воли за каждый пункт Муки демона. Чтобы предотвратить это, выполняется бросок на Выносливость (сложность равна 7). Если таким образом жертва теряет все единицы Силы воли, она впадает в кому. Яд

действует несколько дней (их количество равно значению Муки демона).

Чувствовать погоду (1 балл): персонаж чувствует погодные изменения, происходящие на расстоянии многих миль от него (расстояние в 10 раз превышает текущее значение Веры демона).

Дьяволы

Власть Намару над верой, огнем и Божественным Словом придает их апокалиптическому облику сходство с несущим спасение ангелом – или адским убийцей. В зависимости от первичного знания, Дьявол может выглядеть как облаченный в священное пламя воин или ослепительно прекрасный небожитель. У большинства Дьяволов есть хотя бы одна способность, позволяющая влиять на сердца и умы окружающих.

А вот в облике чудовищ они лишены всякой изысканности. Хотя обычная форма проявления придает Намару облик величественных посланников Господних, все же полностью скрыть их демонскую природу невозможно. Многие Дьяволы отращивают когти, клыки, хвосты и прочие грубые символы терзающей их Муки. Когда Дьявол достигает переломной точки, он сжигает все, до чего может дотянуться.

Подтверждение (3 балла): поймав взгляд смертного, Дьявол может подтвердить место этого человека в Божьем замысле. Игрок выполняет бросок на Веру демона (сложность 6). В случае успеха человек получает пункт временной Силы воли.

Манок (2 балла): демон настолько красив, что все, кто его видит, готовы следовать за ним, подчиняясь его сверхъестественному обаянию. При неудачной проверке на Проявление (см. основную книгу правил) человек обязан идти за Дьяволом всюду, куда только можно. Не выпуская демона из виду. Нападение или простая встряска выводят человека из мечтательного состояния. Демон может в любой момент отключить этот эффект.

Разрушающий плевок* (2 балла): слюна демона по свойствам напоминает кислоту. Укус наносит дополнительный уровень усиливающихся повреждений. Персонаж может плюнуть в цель, находящуюся в пределах 10 футов от него, если удачно выполнит бросок на Ловкость. Плевок наносит один кубик усиливающихся повреждений плюс все выброшенные успешные баллы, кроме первого. Если жертва не может получить усиливающиеся повреждения, она получает летальные повреждения.

Ужасный взгляд (4 балла): персонажи (смертные и демоны), встречающиеся взглядом с Дьяволом, при неудачном броске на Силу воли (сложность равна 7) пропускают один ход.

Горящая кровь* (4 балла): кровь персонажа жжет подобно магме. Несколько капель крови способны поджечь воспламеняющиеся объекты. Противники в ближнем бою получают один уровень летального повреждения каждый раз, когда им удается нанести урон Дьяволу.

Устойчивость к огню (3 балла): персонаж невосприимчив к повреждениям от огня или высоких температур.

Повышенная осведомленность (2 балла): падший особенно остро чувствует ткань реальности. Сложность всех бросков на Осведомленность снижается на два (2).

Сверхъестественное обаяние (2 балла): голос и внешность персонажа отличаются нечеловеческим совершенством. Демон получает следующие дополнительные характеристики: Обаяние +2, Манипулирование +1, Внешность +1.

Величественный облик (2 балла): аура властности, окружающая персонажа, снижает сложность бросков на Манипулирование и Обаяние на два (2).

Сияющая аура (1 балл): тело персонажа окутано изменчивой, переливающейся всеми цветами радуги дымкой, которая смущает врагов и отвлекает их. Сложность всех дистанционных атак, направленных на персонажа, увеличивается на единицу.

Чешуя* (3 балла): Кожа персонажа покрывается темной блестящей чешуей, которая добавляет 4 кубика к броне (защищает от поверхностных, летальных и усиливающихся повреждений).

Нахождение сокрытого (1 балл): персонаж прекрасно чувствует смертных и демонов, которые пытаются спрятаться от него. Сложность всех бросков на Восприятие при определении спрятавшихся людей и демонов в пределах видимости демона уменьшается на два (2).

Искра веры (3 балла): одним своим прикосновением Дьявол может вызвать в смертном вспышку Веры. Чтобы воспользоваться этой способностью, демон должен прикоснуться к жертве, затем игрок выполняет бросок на Веру (сложность равна Силе воли жертвы). Если бросок оказывается успешным, демон залечивает один уровень поверхностных повреждений за каждый полученный балл. Если игрок берет Искру веры как способность высокой Муки, вместо Веры выполняется бросок на Муку, а персонаж не залечивает, а *наносит* один уровень поверхностных повреждений за каждый успех.

Свора* (2 балла): на теле персонажа появляется множество зубастых ртов. Если демону удается схватить жертву, каждый ход он укусами наносит ей усиливающиеся повреждения с Силой +3. Если рты ничем не заняты, они шепчут проклятия на всех известных персонажу языках.

Голос проклятых (1 балл): голос демона исполнен божественной властности или же злобной ненависти. Сложность всех бросков на Запугивание уменьшается на два.

Пожиратели

В давно прошедшие дни яростные мятежники из Дома Дикой Природы принимали обличия зверей и растений. Их апокалиптические формы, закостеневшие под влиянием Бездны и современного мира, по-прежнему сохранили часть первобытной силы. Рабису не обязательно жестоки, но все они согласны с тем, что в извечном круговороте жизни кто-то должен умирать. Облик проявления у Пожирателей с низкой Мукой зачастую не менее ужасен, чем Апокалиптическая форма их озлобленных собратьев. Среди Рабису распространены когти, клыки и прочее природное оружие.

Но когда Пожирателя захлестывает Мука, он забывает о природе. В такие мгновения он полностью соответствует своему прозвищу. Чудовищные Рабису демонстрируют силу и умения, которыми больше никто не обладает. Они – самые жестокие и отвратительные твари на Земле.

Аура жизни (4 балла): живые существа (растения и животные) на территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры персонажа, наполняются возвращающей жизнь энергией. Люди в пределах этой территории исцеляются от всех поверхностных повреждений (за один ход восстанавливается один уровень здоровья).

Кожа хамелеона (1 балл): кожа демона позволяет ему сливаться с окружающей обстановкой. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на единицу, если демон двигается, и на два (2), если он стоит неподвижно.

Рассеивание* (3 балла): тело персонажа может превратиться во множество личинок, пауков, насекомых и прочих мелких существ. Игрок выполняет бросок на Муку персонажа (сложность 6). В случае успеха превращение происходит немедленно. Пожиратель сохраняет контроль над роем и может пользоваться этой силой, чтобы вылететь в узкую щель или просто запугать врагов. Персонаж может также напасть на врагов (см. правила по Рою в Помощнике рассказчика). Успешные атаки наносят противникам усиливающиеся повреждения.

Улучшенные социальные характеристики (3 балла): совершенство черт, манер и голоса персонажа повышает его социальные характеристики. Он получает +1 к Обаянию, +1 к Манипулированию и +2 к Внешности.

Улучшенное выживание (1 балл): сложность всех бросков на Выживание понижается на два.

Бешенство* (3 балла): Пожиратель по собственной воле впадает в бешенство и в этом состоянии снова и снова бросается на врагов, не обращая внимания на боль. В состоянии бешенства демон не получает никаких штрафов за ранения, но раз в ход игрок должен делать бросок на Силу воли (сложность равна Муке персонажа). Если бросок оказывается неудачным, демон обязан атаковать ближайшее к нему существо, будь то друг или враг, при этом он использует любое оружие, оказавшееся у него в руках. Чтобы получить автоматический успех при броске, можно потратить пункт Силы воли.

Невосприимчивость к ядам (3 балла): персонаж невосприимчив к ядам и иным отравляющим веществам, в том числе к алкоголю и никотину.

Естественное оружие (3 балла): при покупке этой способности игрок выбирает одно из следующих умений: Когти / зубы, Бездонное чрево, Рога, Хвост-кнут или Шипы. Учтите, что все это природное оружие приобретается как способность с низкой Мукой. Стоимость способности с высокой Мукой будет ниже на один балл формы.

Ловкий охотник (3 балла): сложность всех бросков на Атлетизм уменьшается на два. Дистанция прыжка демона удваивается.

Первобытный инстинкт* (3 балла): Пожиратель может воздействовать на некую часть разума смертного, где еще сохранилось первобытное невежество, чтобы напомнить, каково это – существовать в постоянной борьбе за выживание, как зверь. Чтобы воспользоваться этой силой, демон должен прикоснуться к жертве. Игрок выполняет бросок на Муку персонажа, жертва выполняет бросок на Силу воли (сложность обоих бросков равна 6). Если выигрывает демон, жертва на один эпизод (сцену) теряет все Познания и большую часть Навыков (хотя по решению мастера может сохранить некоторые Способности, например, Маскировку и Выживание) и начинает вести себя в соответствии с инстинктами – бежит от огня, кусается и царапается, оказавшись в безвыходной ситуации, и т. д.

Неутомимость (1 балл): демон может идти или бежать, не чувствуя усталости и покрывая при этом невообразимые расстояния. До тех пор, пока тело демона находится в движении, он не чувствует слабости и голода.

Дар солнца (2 балла): чтобы залечить все поверхностные повреждения или один уровень летальных или усиливающихся повреждений, персонажу достаточно провести час под прямыми солнечными лучами. Эта способность используется только один раз за день.

Толстая шкура (2 балла): кожа демона обретает прочность выделанной шкуры и обеспечивает 4 (четыре) дополнительных кубика на поглощение повреждений (поверхностных, летальных и усиливающихся).

Колючки (1 балл): плечи, руки и грудь демона покрыты острыми черными шипами, которые наносят один уровень усиливающихся повреждений каждому нападающему, который смог ударить или схватить демона в рукопашном бою.

Токсины* (3 балла): когти и слюна демона становятся ядовитыми. Жертвы, подвергшиеся воздействию яда (не важно, была ли это царапина, укус или поцелуй), бросают кубики на получение летальных повреждений, при этом запас бросков равен значению Муки демона. Эти повреждения могут быть поглощены.

Изверги

Бесчисленные века, проведенные в хаосе Бездны, оставили свой след на склонных к порядку Неберу. Там, где раньше ангелы судьбы видели красоту механизма Вселенной, теперь они замечают лишь поломки и искажения. Их Апокалиптическая форма, не обладающая физическим совершенством Намару, отражает надтреснутую и разболтанную природу Мироздания, даже если не учитывать Муку.

Забавно, но принятие чудовищных сторон своего «я» делает Неберу более узнаваемыми, хотя и более пугающими. У многих из них тела покрываются серебристой пленкой, в которой, как в кривом зеркале парка аттракционов, отражается упадок вселенной. Когда они смотрят на мир сквозь искажающую призму Муки, из их пустых глаз часто текут слезы, подобные каплям ртути.

Аура невезения* (3 балла): любой персонаж на определенном расстоянии от демона (расстояние в ярдах равно Муке демона) проваливает бросок при получении 1 или 2.

Плащ теней (2 балла): демон закутан в покров тьмы, который не дает рассмотреть черты его лица при ярком свете и делает его почти невидимым ночью. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на два (2) вне зависимости от того, стоит ли демон в тени или двигается под покровом

темноты. Если на персонажа совершается нападение, атакующий подчиняется правилам для Боя вслепую (см. Главу 9 основной книги правил).

Иллюзорная атака* (3 балла): мельтешащие иллюзии, вихрем вьющиеся вокруг демона, нападают на любого, кто вступает в ближний бой с Извергом. У этих призрачных фигур инициатива равна инициативе демона, в ближнем бою они нападают на одного выбранного противника. Запас бросков на атаку у иллюзии равен Муке демона, она наносит усиливающиеся повреждения с запасом бросков в 4 кубика плюс все дополнительные успешные баллы, полученные при броске на атаку.

Ужасный облик (1 балл): сложность всех бросков на Запугивание и Лидерство уменьшается на два.

Улучшенный уворот (1 балл): сложность всех бросков на Уворот (Уклонение) снижается на два.

Повышенная интуиция (1 балл): усилившаяся проницательность персонажа снижает сложность бросков на Интуицию на два (2).

Острота ума (3 балла): персонаж получает бонусы к характеристиками – Интеллект + 1, Сообразительность +1, Восприятие +2.

Глаза судьбы (4 балла): Изверг инстинктивно чувствует, сыграет ли данное существо некую роль в его планах. Игрок выполняет бросок на Восприятие + Осведомленность (сложность 6). В случае успеха персонаж в общих чертах понимает, важен ли данный субъект для осуществления его планов и замыслов. В качестве побочного эффекта применение этой силы позволяет определить, обладает ли смертный высоким потенциалом Веры (по решению мастера).

Сумеречные видения (3 балла): игра теней и света, окружающих Изверга, отвлекает и беспокоит разум противника. Нападающие должны выполнить бросок на Сообразительность, сложность которого равна значению Веры или Муки демона (в зависимости от того, была эта способность выбрана для низкой или для высокой Муки). Если бросок оказывается неудачным, нападающий не может действовать до конца хода. Другие демоны и некоторые слуги могут сопротивляться данному эффекту благодаря врожденным (или полученным) способностям (см. основную книгу правил).

Повышенная осведомленность (1 балл): падший особенно остро чувствует ткань реальности. Сложность всех бросков на Осведомленность снижается на два (2).

Ночное зрение (2 балла): персонаж видит в полной темноте так же хорошо, как и днем.

Испытание души* (3 балла): демон налагает руку на жертву и на один короткий момент показывает ей, насколько она мала и ничтожна в общей картине мироздания. Выполняется бросок на Муку персонажа (сложность равна 7). За каждый полученный успешный балл жертва теряет единицу временной Силы воли. Если значение Силы воли уменьшилось до нуля, жертва не может ничего делать, кроме как сидеть и горько рыдать. На демонов эта вила не действует.

Нахождение сокрытого (1 балл): персонаж прекрасно чувствует смертных и демонов, которые пытаются спрятаться от него. Сложность всех бросков на Восприятие при определении спрятавшихся людей и демонов в пределах видимости демона уменьшается на два (2).

Шелест шепота (1 балл): сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на два.

Неземное великолепие (1 балл): сложность всех бросков на Манипулирование уменьшается на два (2). Другие демоны и некоторые слуги, наделенные соответствующим умением, могут сопротивляться данному эффекту благодаря врожденным (или полученным) способностям.

Преступники

Преступники слой за слоем соорудили Землю, чтобы человечество могло исследовать и открывать для себя чудеса Мироздания. Они и предположить не могли, что столь любимые ими люди станут уничтожать и мир и беспечно избавляться от всего, что не приносит немедленной пользы. Для Преступников восстание было отчаянной мольбой о признании, но теперь, вновь обретя свободу, они поняли, как мало их труд значил для людей.

Каждый Аннунак обладает собственной, уникальной формой проявления. Их облик, без сомнения, зависит от выполняемых функций: у Преступника, который раньше направлял потоки лавы, скорее

всего, будет каменная кожа, а те демоны, чьей задачей было расцветить разбросанные в глубинах земли драгоценные камни, одним прикосновением могут на некоторое время изменить цвет объекта. Но их облик высокой Муки напоминает всем, что Земля может быть опасной и страшной. Поступь обозленных Аннунаков вызывает землетрясения, а их дыхание наполняет воздух тучами пепла.

Изменение размеров (3 балла): демон может изменить размер своего физического тела, что позволяет ему проскользнуть в узкую щель или разместиться в невообразимо маленьком пространстве. По желанию демон может уменьшиться до трети своего обычного размера. Сложность атак на уменьшившегося демона возрастает на два (2).

Ловкие пальцы (2 балла): персонаж отличается необыкновенной ловкостью рук. Кажется, что одним движением он извлекает предмет из воздуха, а вторым – заставляет его исчезнуть. При успешном броске на Ловкость + Атлетизм демон может незаметно вытащить какую-то вещь из кармана или ловко спрятать ее.

Знание координат (1 балл): демон всегда знает, где он находится по отношению к известным ему элементам ландшафта независимо от расстояния, разделяющего их. Потерять способность к ориентированию демон может только в том случае, если попадет под воздействие искажающих обращений (например, «Исказить Путь»).

Ихор* (2 балла): зловонный черный ихор покрывает тело демона, мешая противнику схватить или удержать его. Сложность любой попытки захвата демона увеличивается на два (2).

Невосприимчивость к поверхностным повреждениям (4 балла): персонаж невосприимчив к атакам, наносящим только поверхностные повреждения.

Невосприимчивость к огню (3 балла): Преступник не получает повреждений от огня и высоких температур.

Железная шкура (3 балла): кожа демона обретает прочность брони, добавляя четыре броска на поглощение поверхностных, летальных и усиливающихся повреждений.

Неодолимая сила (2 балла): сложность любых действий с применением Силы (см. основные правила) уменьшается на 2.

Магнитное поле (2 балла): демона окружает магнитное поле, способное испортить электрические приборы на территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры персонажа.

Великий мастер (1 балл): сложность всех бросков на Ремесло уменьшается на два (2).

Ночное зрение (2 балла): персонаж видит в полной темноте так же хорошо, как и днем.

Неутомимость (1 балл): демон может идти или бежать, не чувствуя усталости и покрывая при этом невообразимые расстояния. До тех пор, пока тело демона находится в движении, он не чувствует слабости и голода.

Шипы* (1 балл): тело демона покрыто острыми каменными шипами, добавляющими два кубика усиливающихся повреждений при атаке Преступника в рукопашном бою.

Громовой голос (3 балла): От крика персонажа вылетают стекла и содрогаются камни. Те, кто оказался от демона в пределах расстояния, равного в ярдах его Вере, получают четыре кубика поверхностных повреждений. Эта способность может быть использована один раз за эпизод, ее использование считается действием.

Чувство дрожи (3 балла): Преступник может чувствовать легчайшую дрожь земли вокруг себя, поэтому он способен засечь даже бесшумные движения. В бою персонаж автоматически действует первым, его нельзя застать врасплох, если только его противник при броске на Сообразительность + Маскировку не получит больше успешных баллов, чем Вера или Мука персонажа (в зависимости от того, была эта способность выбрана с низкой или с высокой Мукой).

Кнуты

Во время Войны Гнева Ашару были превосходными шпионами и гонцами, и после возвращения на Землю многие из них вернулись к привычным занятиям. Они снова встали на крыло, обеспечивая

связь между различными группировками и обещая тучным людским стадам надежду и защиту – или разнося среди них дурные поветрия.

Большинство представителей Дома Нарастающего Ветра умеют летать или хотя бы парить на вызванных их Знаниями потоках воздуха. Их апокалиптические формы сильно различаются между собой в зависимости от того, следуют ли Ашару давним приказам и приносят дыхание жизни всем обитателям Земли или же вольно скользят под небесным сводом среди ветров. В первом случае Кнуты выглядят почти как люди, если не считать окружающего их неземного сияния, во втором случае они очень быстры и подвижны, часто лишены яркой окраски и неизменно прекрасны. Кнуты с высокой Мукой выглядят так, словно их тела созданы из дыма и нездоровой плоти, и за ними часто тянется шлейф зловония.

Аура жизни (4 балла): живые существа (растения и животные) на территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры персонажа, наполняются возвращающей жизнь энергией. Люди в пределах этой территории исцеляются от всех поверхностных повреждений (за один ход восстанавливается один уровень здоровья).

Кислотная рвота* (2 балла): демон может отрыгнуть на врагов поток едкой желчи (радиус действия в футах равен значению Веры персонажа). Чтобы поразить жертву, нужно выполнить успешный бросок на Ловкость + Атлетизм. Желчь наносит усиливающиеся повреждения с Силой -1.

Плащ теней (2 балла): демон закутан в покров тьмы, который не дает рассмотреть его при ярком свете и делает его почти невидимым ночью. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на два (2) вне зависимости от того, стоит ли демон в тени или двигается под покровом темноты. Если на персонажа совершается нападение, атакующий подчиняется правилам для Боя вслепую (см. основную книгу правил).

Знание координат (1 балл): демон всегда знает, где он находится по отношению к известным ему элементам ландшафта независимо от расстояния, разделяющего их. Потерять способность к ориентированию демон может только в том случае, если попадет под воздействие искажающих обращений (например, «Исказить Путь»).

Улучшенный уворот (1 балл): сложность всех бросков на Уворот (Уклонение) снижается на два.

Повышенная интуиция (1 балл): усилившаяся проницательность персонажа снижает сложность бросков на Интуицию на два (2).

Невосприимчивость к падениям (2 балла): персонаж может упасть с любой высоты и приземлиться на ноги безо всякого вреда для себя.

Улучшенные физические способности (3 балла): падший получает следующие бонусы: +1 Сила, +1 ловкость, +1 Выносливость.

Миазмы* (3 балла): дыхание демона наполнено вонью гангренозного гниения, и этот запах ослабляет тех, кто оказался поблизости. Радиус воздействия в футах равен текущему значению Веры демона. Демоны и смертные, попавшие под дыхание Кнута, на ход прекращают все свои действия, если им не удалось выполнить удачный бросок на Выносливость (сложность равна 7). Если бросок провален, жертва, помимо всего прочего, заражается тем или иным заболеванием (по выбору Рассказчика).

Туман (4 балла): демон может скрыться за вызванным облаком тумана. Выполняется бросок на Веру или Муку (в зависимости от того, была эта способность выбрана для высокой или низкой Муки) со сложностью 6; каждый успешный балл позволяет распространить туман на площадь в 100 квадратных футов (примерно 9,3 $м^2$). При хороших погодных условиях туман держится до конца эпизода, но сильный ветер может развеять его за несколько ходов. При высокой Муке демон вызывает облако удушающего дыма.

Много глаз* (3 балла): на голове и/или шее демона появляется от четырех до шести дополнительных глаз. Эти глаза обеспечивают его обзором в 360 градусов и снижают сложность всех бросков на Восприятие на два (2).

Хорошее равновесие (1 балл): сложность всех бросков на Атлетизм, связанных с прыжками и акробатикой, снижается на два (2).

Перья* (1 балл): плечи и предплечья демона покрываются острыми перьями, способными нанести ущерб врагу в ближнем бою. Нападающий, успешно ударивший демона и не прошедший проверку на Ловкость, получает один уровень летальных повреждений (сложность броска на Ловкость равна 7).

Сверхъестественное зрение (1 балл): персонаж может видеть в пять раз лучше, чем обычный человек; предметы, находящиеся на расстоянии в 50 футов (примерно 15,2 м), он видит также четко, как если бы они располагались в 10 футах (примерно 3 м) от него, и для этого ему достаточно совсем слабого освещения (например, лунного света). Эта способность снижает сложность всех связанных со зрением бросков на Восприятие на два (2).

Вязкая плоть* (2 балла): Воспаленная плоть демона может отваливаться, оставляя противника с куском гниющего мяса в руках. Сложность попытки схватить демона увеличивается на 2 (два), при успешном броске на Ловкость персонаж может выбраться из связывающих его веревок или наручников.

Убийцы

В Войне Гнева Халаку сражались вовсе не так яростно, как многие другие ангелы. И по большей части обе стороны были им за это благодарны: Убийцы славились как непревзойденные воины, мрачные и невозмутимые, которые вступали в битву только для того, чтобы выполнить свое предназначение – положить конец жизни. Многие Ангелы Второго Мира держались в стороне от сражений, присматривая за людьми, которые совсем недавно стали смертными. Смерть, как они не уставали повторять, была не концом, но лишь началом нового, более таинственного существования.

Поэтому Халаку пришли в ужас, когда, вырвавшись из Бездны, они вдруг обнаружили, что мир не просто боится смерти, но и имеет на это все основания. Земли мертвых лежали в руинах, и люди чувствовали боль потустороннего мира, хотя и не понимали этого. Каждый человек рождается со знанием, что его время на Земле ограничено. Возможно, именно поэтому ответом на появление Халаку в облике молчаливого, бледного и прекрасного создания часто становится тихая молитва.

Разумеется, Убийцы с высокой Мукой вызывают совсем не такую реакцию. Не важно, как именно выглядит демон, есть у него крылья или нет, какого цвета у него плащ и какой оттенок приняли его глаза – смотрящий на озлобленного Халаку смертный понимает, что смотрит в лицо самой смерти.

Аура ужаса* (2 балла): демон окружен аурой страха, которая подавляет волю его врагов. Жертвы, находящиеся в переделах территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры персонажа, утрачивают обычную инициативу, если только им не удастся выполнить удачный бросок на Силу воли (сложность равна значению Муки персонажа). Пораженные страхом персонажи

совершают действия в конце данного хода. Бросок на Силу воли выполняется каждый ход, который персонажи (люди и другие демоны) проводят в присутствии принявшего Апокалиптическую форму Халаку. Обычная инициатива у жертв восстанавливается после успешного броска на Силу воли.

Аура энтропии* (2 балла): В присутствии демона растения начинают вянуть, а живые существа испытывают сильнейший озноб, который лишает их сил. Смертные и другие демоны, находящие на определенном расстоянии (расстояние в ярдах равно значению Веры Халаку) от персонажа, выполняют бросок на Выносливость со сложностью 6. Если бросок оказывается неудачным, они теряют один кубик из запаса бросков. Эффект от этой способности длится до конца эпизода.

Плащ теней (2 балла): демон закутан в покров тьмы, который не дает рассмотреть черты его лица при ярком свете и делает его почти невидимым ночью. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на два (2) вне зависимости от того, стоит ли демон в тени или двигается под покровом темноты. Если на персонажа совершается нападение, атакующий подчиняется правилам для Боя вслепую (см. Главу 9 основной книги правил).

Ловкие пальцы (2 балла): персонаж отличается необыкновенной ловкостью рук. Кажется, что одним движением он извлекает предмет из воздуха, а вторым – заставляет его исчезнуть. При успешном броске на Ловкость + Атлетизм демон может незаметно вытащить какую-то вещь из кармана или ловко спрятать ее.

Знание координат (1 балл): демон всегда знает, где он находится по отношению к известным ему элементам ландшафта независимо от расстояния, разделяющего их. Потерять способность к ориентированию демон может только в том случае, если попадет под воздействие искажающих обращений (например, «Исказить Путь»).

Смертельная хватка (4 балла): дух демона продолжает цепляться за жизнь даже тогда, когда тело человека умирает. Получив восемь уровней летальных или усиливающихся повреждений, демон может остаться в живых, если успешно выполнит бросок на Силу воли. В случае успешного броска он впадает в кому до следующего рассвета, после чего приходит в себя, обладая одним уровнем здоровья. Временная Вера при этом уменьшается на единицу. Если при впадении в кому у демона нет Веры, вместо нее он теряет единицу постоянной Силы воли.

Ужасный взгляд (4 балла): персонажи (смертные и демоны), встречающиеся взглядом с Халаку, при неудачном броске на Силу воли (сложность равна 7) пропускают один ход.

Повышенная осведомленность (2 балла): падший особенно остро чувствует ткань реальности. Сложность всех бросков на Осведомленность снижается на два (2).

Улучшенные социальные характеристики (3 балла): совершенство черт, манер и голоса персонажа повышает его социальные характеристики. Он получает +2 к Обаянию, +1 к Манипулированию и +1 к Внешности.

Видеть призраков (2 балла): при успешном броске на Восприятие (сложность равна 6) ангелы могут видеть призраки смертных, задержавшиеся в мире людей. Призраки не могут от них скрыться.

Глас из могилы (1 балл): в словах Халаку эхом звучат голоса мертвых. Сложность всех бросков на Запугивание уменьшается на два.

Дыхание Жнеца* (3 балла): демон может выдохнуть поток ледяного воздуха, поражающего жертв на определенном расстоянии от него (расстояние в футах равно временному значению Муки демона). Люди и демоны, оказавшиеся на пути этого потока, получают несколько уровней поверхностных повреждений (определяется по значению Веры персонажа). Это умение используется только один раз за эпизод и не действует на существ, которым не надо дышать.

Неутомимость (1 балл): демон может идти или бежать, не чувствуя усталости и покрывая при этом невообразимые расстояния. До тех пор, пока тело демона находится в движении, он не чувствует слабости и голода.

Касание Смерти (3 балла): чтобы воспользоваться этой силой, демон должен прикоснуться к жертве. До тех пор, пока между ним и жертвой сохраняется физический контакт, жертва не может двигаться, говорить, что-либо испытывать. Она не чувствует боли, ее душа просто заперта в теле и (в том случае, если применяется способности низкой Муки) находится в состоянии странного покоя.

Если эта способность была выбрана в качестве умения высокой Муки, душа оказывается запертой в теле, которому демон может нанести какие угодно повреждения. Жертва может спастись, потратив единицу Силы воли, но после этого ей придется победить демона в противопоставленном броске на Ловкость + Рукопашный бой (сложность 7), чтобы ускользнуть от мучителя. В противном случае она снова попадет под действие этой силы. Это умение не действует на демонов или сверхъестественных существ, которые и так уже умерли.

Образы

В Главе шестой основной книги правил содержится вся информация, необходимая для создания хорошего персонажа. В этом разделе особое внимание уделяется образу, или Апокалиптической форме демона. Часто демон более уверенно чувствует себя в своем истинном обличии, чем в похищенном на время человеческом теле. В конце концов, тело для него – лишь временная оболочка, к тому же позаимствованная (или, точнее, украденная) у другого существа. А истинный облик позволяет ощутить хотя бы отзвук той свободы, которой некогда наслаждались все ангелы, и намного лучше телесной скорлупки отражает настоящую природу демона. Для падших апокалиптический облик – это не просто оружие или форма для боя, это выражение их устремлений, надежд и давно забытых задач, возложенных на служителей Мироздания.

При создании персонажа внимательно ознакомьтесь с описанием Апокалиптической формы, соответствующей его первичному знанию. Также ознакомьтесь с советами, которые позволят вам более полно встроить образ в концепцию персонажа (см. раздел «Божье намерение»). Даже если вы решили полностью изменить список способностей Апокалиптической формы своего демона, образ все равно имеет значение. Даже если один ангел с образом Дагона заставляет распускаться цветы и ободряет всех, кто на него смотрит (способности «Аура жизни» и «Подтверждение»), а второй бесшумно скользит в ночи на крыльях, тайком наблюдая за избранными рабами («Крылья» и «Без следов), они оба - ангелы с Образом Пробуждения, а значит, излучают сияние жизни, как бы ни понимали игроки это выражение. Решите, как именно персонаж воплощает свое первичное знание и почему вообще выбрал его. Связано ли это с его обязанностями в Небесном Воинстве? Или он сосредоточился на определенном знании потому, что за долгие годы былые навыки и умения выветрились у него из памяти? См. Главу вторую для более подробной информации по изучению Знаний.

Божье намерение

Весь тот набор знаний, к которым сейчас могут взывать демоны, является лишь бледным подобием тех сил, которыми падшие обладали во время Войны Гнева. Каждого ангела Бог создавал с определенным намерением. Это намерение, пусть и слабо, но проявляется в облике падших ангелов. Даже те пути Знаний, которые по необходимости развились за время войны, породили образы, отражающие изначальную роль ангела в замысле Творца. Хотя до Падения Знания Кузнечного Дела не существовало, овладевшие им демоны по-прежнему обладали железной кожей и раскаленными сосудами ангелов подземных глубин. Как бы ни изменились падшие, как бы ни изуродовали их тысячелетия Муки, их внешность сохранила отблески былого величия.

Ниже приводятся предположения касательно того, какую роль мог играть тот или иной ангел в Мироздании. Продумывая образ персонажа, не забывайте о его изначальной роли и полученных от Господа обязанностях, выраженных в первичном знании демона.

Может создаться впечатление, что одна и та же цель присуща ангелам самых разных образов. Так, ангел надежды может быть Убийцей с обликом Намтар (все старое умирает, чтобы новая жизнь могла придти ему на смену), Осквернителем с образом Ишхара (желание не так уж далеко от надежды) или даже Дьяволом с образом Небожителей (Божье Слово всегда несет в себе надежду). Такой перехлест сделан намеренно. Хотя ангелы никогда не спрашивали об этом Бога, они все же понимали, что две пары глаз лучше, чем одна. Иными словами, в том случае, когда предмет обсуждения относится к сферам полномочий нескольких ангелов, ни у одного из них не будет возможности сказать последнее слово относительно применения и особенностей этого объекта или явления.

Адад, Видение Бурь: некогда они были Ангелами Глубин, которым Господь повелел присматривать за безбрежными океанами и нести живительную влагу на просторы континентов. Эти ангелы стихий воплощают физическую сущность воды (точно так же, как их собратья-Ишхара воплощают ее духовную суть). Поэтому из всех Осквернителей Адад – самые приземленные и понятные. Но незатейливая натура в сочетании с Образом Бурь делает их весьма опасными противниками. Ангелы помнят дни, когда большая часть суши *не была* покрыта океанами. Даже когда волны отступили и обнажили землю, на которой расселились люди и животные, больше половины мира по-прежнему оставалось под водой (и остается по сей день). Адад годятся этим. Там, где Господь не доверился людям, Он доверился им. Адад воплощают собой одну из величайших истин нашего мира: они могут быть смертельно опасны и безжалостны, и в то же время они создают жизнь и оберегают ее.

В наши дни Адад помнят, хоть и смутно, что некогда Господь возложил на них уничтожение мира. Некоторые из них только и ждут, когда же у них появится шанс повторить этот подвиг. Разозленный Адад несет в себе ярость урагана и цунами, а терзаемый Мукой Адад схож обликом с современными морями, отравленными химикатами и зловонными стоками. Об этом Адад скорбят больше всего. Люди, которых они так любили, принесли смерть даже морям.

Аншар, Видение Небесного Свода: Знание Небесного Свода – лишь бледное подобие тех сил, которыми некогда обладали ангелы Небесного Свода. Именно они в незапамятные времена выковали духовные связи между всем сущим. Хищник и жертва, мать и сын, растение и солнечный свет – между этими понятиями не было бы никакой связи, если бы Аншар не перекинули мосты через разделяющее их пространство. Даган принесли в мир дыхание жизни, но именно Аншар сделали дыхание возможным. Именно они были божьими посланниками. Падение положило конец их силе, но постепенно Аншар создали Знание Небесного Свода, которое и стало смыслом их существования.

Большинство культур признает связь между всеми живыми существами. Появление этой связи объясняется по-разному (общий первоэлемент, единая душа, прикосновение Господа), но многие учения согласны с тем, что каждое существо на Земле несет в себе частичку всего остального мира. Для Аншар это утверждение – не плод досужих размышлений и не философская идея, но смысл существования. Понятие связей неявно содержит в себе понятие расстояния. Именно Аншар расположили звезды так далеко от Земли. Кое-кто из вернувшихся на Землю Кнутов с гордостью отмечает, что свет некоторых звезд до сих пор не коснулся человеческих глаз. Но эта гордость смешана с нетерпением. Пройдут еще тысячи и миллионы лет, прежде чем они смогут снова посмотреть на собственные творения – если такое вообще произойдет.

Разумеется, после войны обязанности и возможности Кнутов изменились, но демоны все же сохранили знание о том, как создавать и поддерживать связи. А вот умение создавать новые, ранее не существовавшие отношения между существами было утеряно навсегда. Аншар могли (и могут) смотреть глазами своих рабов, но уже не способны делать людей сильнее одним своим присутствием. В наши дни Аншар опасаются слишком тесного слияния с миром, поскольку боятся снова испытать боль, но улететь к звездам они теперь не могут. Мука еще больше отдаляет их от Земли, поглощает жизнь и энергию, истончает их и заглушает их вечный свет. Полное погружение в Муку приводит к тому, что Аншар словно тает, не в силах поддерживать связь с этим миром.

Анту, Видение Путей: некогда реальность была многослойной, и все живые твари могли существовать одновременно на множестве уровней бытия. Когда же мир стал усложняться и в нем появились люди, Господь создал Анту, чтобы те проложили пути через бесчисленные слои Мироздания. Анту отвечали за создание течений, струй, звериных троп, а также способов путешествия из одного места в другое. Отсюда следует, что они работали бок о бок со своими собратьями образа Кишар, поскольку время должно было проложить те пути, по которым обитатели Земли будут ходить в грядущие века. Большинство Анту трудились на земле, рядом с людьми и другими жителями Рая, незримо управляя ростом нужных деревьев или падением скал. Некоторые из них работали в поднебесье, вместе с Ангелами Ветров следя за тем, чтобы бури и прочие погодные явления следовали заповеданным Господом путям.

Наше время ввергло многих Анту в панику, поскольку они увидели, как миллиарды людей бродят по миру, даже не представляя, куда именно они хотят попасть. Анту славятся своей прямотой; когда

они отправляются в путь, у них всегда есть цель, и они быстро добираются до нужного места. В прошлом они были очень исполнительными ангелами, и с тем пор их трудовая этика почти не изменилась. Автомобили, самолеты и прочие средства передвижения восхищают их, но также и вызывают беспокойство. В конце концов, они создавали пути сквозь мир – и между мирами, - ходить по которым могли лишь ангелы. Анту слышали предания о мифических героях, странствовавших по землям теней, и были бы совсем не прочь узнать, куда сейчас ведут некоторые из созданных ими путей. Ведь если весь мир подвергся искажению, то прежние тропки теперь могут вести совсем не туда, куда вели изначально. Что если люди, в их безверии и смятении, найдут эти пути?

Высокая Мука лишает этих демонов их концентрации на месте назначения. Они сходят с пути и тянут за собой других, сбивая их с толку и делая беспомощными. Их физический облик как бы истаивает по краям, делая их очертания размытыми и нечеткими. Голоса таких Анту обретают сходство с эхом, раздающимся словно бы со стороны, а не изо рта демона.

Аруру, Видение Плоти: некогда Ангелы Плоти были самыми сильными из всех ангелов дикой природы. Они создавали законы, которым подчинялась сама жизнь. Одним касанием Аруру может остановить сердце или изменить облик человека так, что его родная мать не узнает. Звучит впечатляюще, но эти фокусы даже сравнивать нельзя с теми чудесами, которые Аруру творили в былые эпохи, и такая слабость сильно огорчает падших ангелов. Знание Плоти – вот и все, что осталось Аруру от их прошлого.

Циники утверждают, что любое человеческое переживание, в том числе и веру, можно представить как цепочку электрохимических процессов в организме. С точки зрения Аруру, это не отрицает существование бога; в конце концов, они сами по Его приказу и создавали эти реакции. Биология живого тела чрезвычайно сложна, она предусматривает столько процессов и переменных, что Господь сотворил лишь несколько Аруру, ведь слишком много поваров могли испортить первобытный бульон. Эти ангелы, в отличие от своих менее специализированных собратьев, должны были сделать так, чтобы жизнь процветала даже в вечно меняющихся условиях, созданных Богом на Земле. Тот факт, что люди *до сих пор* находят новые виды, вызывает у этих ангелов гордость, как и то, что многие организмы приспособились к существованию в условиях, которые по первоначальному замыслу Аруру им вовсе не подходили.

Как и Анту, Аруру очень практичны. Может, они и любят экспериментировать, иногда даже с собственными телами, но их Апокалиптическая форма, как правило, отличается простотой. Многие из них всего лишь улучшают свои человеческие тела, делая их здоровыми и физически совершенными. Вопросы эстетики редко их беспокоят, хотя Аруру стараются исправлять все замеченные изъяны. Новейшие исследования в области клонирования и генетики ужасают многих Аруру; в конце концов, Господь не просто так даровал такие возможности ангелам. Более прогрессивные (или циничные) демоны напоминают, что Бог никогда не давал людям крылья, тем не менее, те научились летать. Но даже эти демоны вынуждены признать, что возможность изменять форму жизни на самом базовом уровне – это не та сила, которую можно без раздумий передать в руки смертных.

Бел, Видение Небожителей: эти ангелы стояли во главе Небесного Воинства. Господь сделал их руководителями, военачальниками, а также возложит на них обязанность следить за порядком. Бел, которым была дарована власть над самой Верой – основным строительным материалом Вселенной в те давние времена, - использовали свои умения для того, чтобы направлять других ангелов и повелевать ими. В отличие от своих собратьев Нуску, которые переносили Пламя Небес, Бел распространяли Слово Божье, а также понимание и просвещенность, чтобы все во вселенной знали свое место. Бел принадлежали к тем ангелам, которые редко принимали какой-то конкретный облик, Как и Шамаш, они предпочитали странствовать в форме звука или света. Но в истончившемся мире им пришлось облачиться в материальные тела, и этот факт вызывает у Бел отвращение. На понятийном уровне некоторые Бел работали над такими концепциями, как вдохновение и творческие способности, в то время как их сестры Ишхара *вызывали* вдохновение. Бел наделили людей способностью порождать идеи, а остальные ангелы создали образы и материальные носители, которые позволили эти идеи выразить. Бел были ангелами потенциальных возможностей и, в определенном смысле, веры.

Как и все Дьяволы, Бел были созданы повелевать, и их образы всегда поражают воображение, вне зависимости от деталей. Почти все Бел светятся внутренним светом и во многом напоминают «классического» ангела. Не совсем понятно, связано это с тем, что легенды об ангелах возникли из воспоминаний об образах Бел, или же с тем, что Бел выбрали этот облик, чтобы лучше влиять на людей. По мере того, как возрастает Мука демона, вызываемые им чувства меняются от благоговейного восхищения до мертвящего ужаса. Многие Бел обнаружили, что их физический облик меняется помимо их воли, переходя от духовной чистоты света и Веры к низменной силе природного оружия. Поэтому озлобленные Бел часто отращивают пугающие клыки и когти или увеличиваются в размерах.

Даган, Видение Пробуждения: до Падения ни одно живое существо на Земле не рождалось – а возможно, и не зачиналось, - без присутствия Ангелов Пробуждения. Они приносили дыхание жизни новорожденным детенышам всех обитателей планеты, от насекомых и до величественных морских гигантов. Чтобы семя проросло, Даган должен был наделить его живительной искрой. Если Ангелы Рассвета разносили по Вселенной божье слово, то Даган имели дело с самой жизнью. Поэтому они были самыми основательными и практичными из всех ангелов Второго Дома. Даган нравились особые рабочие отношения, сложившиеся между ними и Намтар. Ангелы Смерти разрушали материю, а Даган заново наполняли ее энергией, чтобы ничто не пропало даром.

Во время восстания те Даган, которые пошли за Люцифером, радовались тому, что теперь им не нужно скрывать свое присутствие при рождении человеческих детей. Но божье проклятие, наложенное на Ашару, все изменило. Люди старели и умирали, как бы ни старались Даган защитить их от дряхлости. Одного этого было достаточно для того, чтобы многие Ангелы Пробуждения обратились к разрушительным сторонам своей силы. Хуже того, тесным отношениям с Домом Второго Мира пришел конец, так как Халаку теперь должны были собирать души умерших людей, из-за чего создавалось впечатление, что их деятельность прямо противоречит целям Даган.

Даган – воплощение жизни и жизненной энергии. Озлобленные Даган, наоборот, несут разложение и болезни. Они олицетворяют жизнь без ограничений и расшатанное пренебрежением здоровье. Если обычно Апокалиптическая форма Даган выглядит как образец идеального здоровья, по мере увеличения Муки тело начинает распадаться. Даган с очень высокой Мукой будет выглядеть как скелет с остатками плоти на костях.

Эллиль, Крылья Ветров: если Даган во время выполнения своих обязанностей странствовали по всему Мирозданию, то задачи Эллиль были более специфическими. Они отвечали за воздух, которым дышали все Божьи создания, и вместе с Адад работали над созданием погодного многообразия. Подобно Кишар и Адад, они во многом были стихийными ангелами, прочно связанными с физической реальностью, которую человек может увидеть (или, в случае с Эллиль, почувствовать). Ангелы Ветров были в числе тех Небожителей, кто проявлял особый интерес к музыке. Направляя ветер в определенные места, будь то нагромождение камней, кроны деревьев или пещерные своды, они создавали природные звуки и тем самым общались с людьми, не нарушая Божьего запрета. Идея была неплоха, но из-за способа ее воплощения люди или игнорировали, или не понимали посланий ангелов.

Эллиль создали весь ветер, от легчайших бризов до ураганов. Многие мятежники из числа тех, кто отвечал за самые разрушительные проявления природы, присоединились к восстанию по одной-единственной причине: они хотели показать людям, что создавали страшные бури не для того, чтобы пугать обитателей Рая, но просто потому, что у них была такая работа. Увы, но закончилось все тем, что самые опасные из Эллиль во время Войны Гнева сражались с Небесным Воинством.

Эллиль – ангелы воздуха, поэтому их образы отличаются гибкостью и подвижностью. У многих Эллиль есть крылья, и они используют свою власть над ветром для выполнения головокружительных трюков. И все же Эллиль помнят, что некогда они могли принять форму самого воздуха, а не просто парить в его потоках. Даже в лучшие свои дни эти демоны не знают покоя, но высокая Мука сводит их с ума. Ветер, постоянно овевающий их апокалиптические формы, становится зловонным – лучше всего его можно описать словосочетанием «дурное поветрие». Некоторые Эллиль по мере повышения Муки претерпевают некоторые физические изменения, например, отращивают перья или

клыки. У других демонов апокалиптическое тело истончается и начинает отравлять воздух вокруг себя.

Эрешкигаль, Видение Сфер: наложенное Небесами проклятие изменило всех Халаку, но сильнее всего оно ударило по Эрешкигаль. Из всех падших эти демоны меньше всего напоминают тех ангелов, которыми были когда-то, так как после Падения они нашли для себя новую цель – и создали новое Знание. Некогда Ангелы Второго Мира должны были уничтожать те виды, которые или не смогли выполнить возложенные на них задачи (множество ранних творений Цалту стали жертвами Эрешкигаль), или полностью исполнили свою роль в экосистеме. Только люди оставались неприкосновенными, поскольку не умирали. Затем, после ужасной речи Михаила, все в один миг изменилось. Оставшиеся на стороне Неба Жнецы собирали души умерших людей, а Эрешкигаль, которые до тех пор выслеживали умирающих существ по всей Вселенной, пытались спрятать эти души от своих бывших собратьев. Именно Ангелам Сфер Вселенная в какой-то степени обязана сохранением остатков былой многослойности после Падения и Войны Гнева: они создали призрачные земли, в которых души мертвых могли укрыться от суровых Жнецов. До сих пор никто не знает, по чьей воле существа одного мира лишились способности существовать в другой реальности, но многие из тех созданий, что Халаку спрятали в призрачных мирах, на Земле мгновенно погибают. На животных у Эрешкигаль почти не оставалось времени: демоны были заняты тем, что пытались научить людей пересекать границы между мирами. С помощью непокорных Анту они создали порталы и проходы, которые вели в недавно созданное царство духов.

Знание Сфер стало одним из многих знаний, разработанных после Падения. Когда Эрешкигаль построили царство мертвых, они приняли обличие, которое позволяло им незамеченными скользить между мирами. Со временем люди стали считать их проводниками душ, перевозчиками в иной мир. Эрешкигаль избавились от крыльев и прочих ангельских черт и превратились в темных, тихих существ, не привлекающих постороннего внимания. Сегодня Эрешкигаль выглядят точно так же, даже когда ими начинает завладевать Мука. Но переполняющие душу страдания делают этих демонов холодными. В темноте мертвых земель таится забвение, и даже самые старые Эрешкигаль не помнят, зачем допустили эту призрачную бездну в мир, созданный ими для спасения людей, - если только это был их выбор.

Ишхара, Видение Желания: Ламмасу понимают стремление. В конце концов, их создали для того, чтобы подталкивать к новым, более глубоким и сложным мыслям, запретив при этом открыто появляться перед людьми. Способность манить, вдохновлять, вызывать *желание* была сущностью этих ангелов. Но им хотелось быть ближе к людям, любовь которым была в них вложена самим Создателем. Когда началось восстание, многие Ишхара ухватились за возможность показать человечеству открывающиеся перед ним горизонты, вместо того, чтобы просто искушать людей. Вот только Ишхара, которые изначально были воплощением бесконечного желания, этого было мало. Им недостаточно было получить то, чего они хотели.

Разумеется, такое ненасытное желание не всегда плохо. Да, иногда оно порождает такие пороки, как жадность и алчность, но оно же заставляет людей искать новые и эффективные методы обучения и поклонения. Ангелы Желания были музами; совместно со своими сестрами Мамету они аккуратно манипулировали мечтами и стремлениями людей во благо всей расы. Но человеческое желание, спущенное с поводка, оказалось опасным животным, и Ишхара, воплощенное желание, удивлялись тому, сколь многого могут достичь люди – и не перестать при этом хотеть большего. В Войну Гнева присущая человечеству страсть к соперничеству вызывала у Ишхара ужас. Казалось, смертные охотно жгут все то, чем не могут завладеть, вместо того, чтобы кропотливо и усердно трудиться над достижением желаемого. Ишхара по природе своей смотрели на желание как на мотивацию к смене поведения. Человечество же считало его поводом к изменению мира.

Ишхара всегда прекрасны, какой бы высокой ни была у них Мука. Но когда Осквернителем овладевает Мука Бездны, чистая, почти непорочная красота сменяется всепроникающим темным очарованием сирены. Людям озлобленные Ишхара кажутся самыми красивыми существами на свете. Один лишь взгляд на них порождает желание, которому человек не в силах противостоять. Забавно, но примерно такие же чувства Ишхара испытывают по отношению к окружающему их миру.

Кишар, Видение Земли: на первый взгляд Ангелы Земли могут показаться простоватыми и грубыми. Но стоит лишь вспомнить об огромном грузе возложенной на них ответственности, и сложность этих созданий становится понятной и очевидной. Кишар творили земной ландшафт: горы, фьорды, вулканы, морское дно, ледники и прочие объекты неживой природы. За время работы они породили такие понятия, как терпение, усердие и упорство. Господь наделил их большей силой, чем всех остальных «земных» ангелов, за исключением, пожалуй, Аруру. Они понимали, что земля меняется медленно, но эти перемены влияют на все Мироздание. Хотя скромные Кишар никогда не считали, что играют ключевую роль в творении, все же они соглашались с тем, что только им хватает терпения и навыков для создания физического тела мира. Когда началось восстание, лишь малая часть Кишар присоединилась к Люциферу, но эти немногие стали ударной силой его легионов. Кишар, как и их собратья Аруру, лучше всех прочих ангелов понимали основы вселенной (а значит, и Знание Оснований). Они могли изменять облик земли и гор, и благодаря этому умению создавали для легионов проходы и туннели, а также вызывали землетрясения и прочие природные катастрофы. В каждой твердыне Воинства обязательно был хотя бы один Ангел Земли, иначе мятежные Кишар одним мановением руки сравняли бы укрепление с землей. Битвы между этими титанами в буквальном смысле слова потрясали землю, о чем свидетельствуют сохранившиеся до наших дней выступы породы и горные цепи.

Внешне Ангелы Земли похожи на големов, огромных существ с телом из камня. Характер и обязанности Кишар можно понять по тем минералам, из которых состоит его Апокалиптическая форма. У ангела, творившего горы, будет тело из серого камня; у ангела, который большую часть времени трудился под землей, тело может быть из угля или даже драгоценных металлов. Способности Кишар в основном связаны с физическими улучшениями, даже когда у демона возрастает Мука. Но если Кишар с низкой Мукой обычно стараются увеличить свою силу, то озлобленные Ангелы Земли отращивают шипы и прочие смертоносные дополнения, чтобы удобней было рвать и крушить все то, что вызвало их гнев.

Мамету, Видение Метаморфоз: море постоянно меняется и вместе с тем остается неизменным. Как и все ангелы до Падения, Мамету могли принять любой облик, который лучше всего подходил к ситуации. Но в то же время они должны были воплотить изменчивость и непостоянство. Некоторые

Ангелы Метаморфоз в буквальном смысле слова работали с изменениями, позволяя жизни расти и развиваться. Другие вместе с Ишхара трудились над созданием влечения и его последующими трансформациями, нужными, чтобы заслужить одобрение. Кое-кто из Мамету даже поучаствовал в создании таких загадочных понятий, как метафора и ирония, которые меняли сам смысл. Считается, что именно Ангел Метаморфоз стоял у истоков юмора.

Но изменения сложны и часто причиняют боль. Меняющийся объект навсегда утрачивает некую часть себя. Взрослеющий человек может обрести опыт, знание и счастье, но эти перемены отдаляют его от юноши, которым он когда-то был. Мамету знали, что в таком развитии нет ничего страшного, и хотели показать человечеству, что все изменения – лишь часть Божьего замысла. Для них восстание стало возможностью объяснить людям, что перемены не всегда ведут к смерти. Разумеется, после Падения эта задача стала намного сложнее. Почти все Мамету во тьме Бездны подумывали о том, что лучше бы им было оставить людей в покое, хотя мало кто из них готов сознаться в таких мыслях. Увы, но подобное отступление противоречило самой природе этих ангелов. Трансформация преобразует не только сам объект, но и окружающую среду, чтобы та соответствовала вечно меняющимся потребностям. Мамету не ведом покой, и свойственная многим современным людям пассивность безмерно раздражает их.

Хотя до Падения, как уже было сказано, Ангелы Метаморфоз не принимали дважды один и тот же облик, Знание Метаморфоз – это все, что напоминает падшим Осквернителям об их былой многообразности. Теперь Мамету не обладают такой же изменчивостью, как в прошлом, но все же Видение Метаморфоз остается мощным и очень гибким оружием. Часто Мамету в Апокалиптической форме оставляют после себя яркие изображения, сохраняющиеся некоторое время после их ухода. Сами демоны постоянно меняют свой облик. Чудовищные Мамету теряют присущую им изменчивость, и хотя их тела могут трансформироваться, такие преобразования требуют усилий, а не происходят сами по себе. Высокая Мука накладывает на Мамету худшее из всех возможных проклятий: постоянство.

Мумму, Кузнец: создание орудий труда для людей нарушило бы запрет Господа на общение с ними, поэтому Знания Кузнечного дела (а значит, и Мумму) до Падения не существовало. И все же некоторые Аннунаки еще до восстания пытались показать людям, как можно изменить окружающую среду и поставить ее себе на службу. Они придавали камням определенную форму и совместно с Цалту и Мамету вдохновляли животных на постройку жилищ и использование прутиков и других инструментов. Аннунаки хотели объяснить человечеству, пусть и намеками, что мир сконструирован определенным образом и что его можно сделать более удобным для жизни. Когда Адам придумал пращу и убил птицу, будущие Мумму возликовали. Тот факт, что на следующий день он забыл о своем изобретении и снова начал гоняться за кроликами, только укрепил их решимость присоединиться к восстанию.

Получив возможность творить и преобразовывать мир так, как они считали нужным, в Войну Гнева Мумму стали искусными ремесленниками и оружейниками воинства падших. Они переплавляли человеческую веру в орудия войны и создавали проклятые сокровища, чтобы соблазнять и искушать врагов. Так как до восстания Мумму не входили в ангельскую иерархию, на них не давил груз традиций и прежних убеждений. Благодаря Кузнецам войска Люцифера одержали немало громких побед. Но наградой за все их труды стала Преисподняя, в которой Мумму провели бессчетное количество веков и где им совершенно нечего было *делать*.

Демоны образа Мумму – это великаны, которые некогда изменяли живой камень, придавая ему желаемые формы. Несмотря на свои размеры, они остаются искусными и умелыми мастерами… пока ими не завладевает Мука. Тогда их творческие порывы выходят из-под контроля, повергая в хаос окружающий мир. Но даже такой исход их устраивает больше, чем вечное безделье в Бездне.

Намтар, Видение Смерти: некогда Намтар использовали свою власть над смертью, чтобы определить, каким существам настала пора покинуть этот мир, а затем легким прикосновением прерывали их жизнь и возвращали тела в землю. Ангелы Смерти были созданы для того, чтобы не прерывался вечный круговорот материи, оставшейся после ухода души (сами души находились в ведении их собратьев, Нергал). Изначально их власть не должна была затрагивать людей, и наложенное на Халаку проклятие оказалось намного страшнее, чем предполагали кроткие Намтар.

Теперь люди стали жатвой для их легендарных кос – так стоит ли удивляться, что часть Халаку почти сразу же приступила к созданию убежища, где можно было бы спрятать души от тех Нергал, что сохранили верность Небу? Намтар, с их властью над разложением и физическим умиранием, пытались сделать смерть если не приятной, то хотя бы приемлемой. Благодаря их деятельности во время войны появились такие понятия, как мученичество, скорбь, похороны, а также многие способы лечения. Но как бы ни старались Намтар облегчить последний час каждого человека, им же мир обязан самоубийствами и отчаянием.

Война Гнева длилась немало лет, и постепенно Намтар начали находить удовольствие в своей работе. С душами они сталкивались редко, поэтому человечество в их глазах стало лишь материей, почти такой же, как камни и земля, с которыми возились Мумму. Когда восставших Намтар низвергли в Бездну, многие из них уже успели измениться, и холодное удовлетворение, испытываемое ими при отнятии жизни, положило начало Муке.

Видение Смерти пугает всех, кто его видит, вне зависимости от Муки демона. Намтар - воплощение смертности, но он не предлагает того скромного утешения, которое исходит от Нергал. По мере того, как растет Мука, холод могилы сменяется леденящими душу воплями мертвых. Сами Намтар странным образом не замечают эти крики, поскольку видят перед собой только грубую материю.

Неду, Видение Порталов: можно сказать, что Ангелы Порталов были созданы в дополнение к Нинсун и должны были создавать врата, через которые те смогли бы моментально перемещаться в любую точку Вселенной. Кроме этого, Неду создали основы той магии, которая затем развилась в охранные заклятья и призывы, а также положили начало мышлению, приведшему к появлению замков. Их усилия породили такие концепции, как выход и вход, а вместе с ними – понятие собственности и, к сожалению, кражи. Во время войны Неду сотрудничали с Аннунаками, создавая замки, двери и проходы между реальным и призрачным миром. Считается, что врата в Бездну тоже построил один из Неду, сохранивший верность Небесам.

К восстанию присоединилось не так уж много Неду, поскольку по роду занятий они редко соприкасались с людьми. Те, кто встал на сторону Люцифера, до мятежа в основном занимались созданием проходов между небесами и землей, чтобы ангелы, которые в силу своих обязанностей работали вдали от Рая, время от времени могли навещать опекаемое человечество. Они также создавали порталы для Ангелов Основ, через которые те добирались с поверхности земли к своим пылающим кузням. В результате Неду знали землю лучше всех прочих ангелов, за исключением разве что Анту. Подобно Анту и Эрешкигаль, Неду создавали проходы между мирами. Изверги, владеющие Знанием Порталов, скорее всего, держат наготове несколько версий заклинания вызова, с помощью которого рабы смогут вернуть их из Бездны.

У Неду установились странные отношения со светом. Ангелы Порталов понимали, что тени легко могут стать вратами, но Шамаш причисляли тени к своим владениям (считая их естественным продолжением идеи света). Одна ко же, после Падения Неду вплели тени в сложную паутину проходов, раскинувшуюся на весь мир. Когда демонов низвергли в Преисподнюю, тайна этих порталов была утеряна, хотя смертные волшебники и даже кое-кто из вампиров изредка натыкались на них. Вырвавшиеся на свободу Изверги по непонятным причинам не смогли вернуть себе власть над этой сетью. Многие Неду в Апокалиптической форме по-прежнему выглядят как сотканные из теней видения, не желая забывать о величайшем своем творении времен войны. Озлобленные Неду часто появляются в окружении непроницаемой тьмы, словно за спиной у них раскрывается незримый портал.

Нергал, Видение Душ: до восстания обязанности Нергал были схожи с обязанностями их собратьев Намтар, с той лишь разницей, что в ведении Ангелов Душ находилась не материя, а нечто более загадочное. Вместе с Даган и Нинсун они следили за тем, чтобы все, кто должен был пробудиться, смогли это сделать, а затем убирали фрагменты душ, оставшиеся после изменения. Но их обязанности полностью изменились, когда люди стали смертными. Теперь души умерших должны были уходить туда, куда их сопровождали верные Небу Нергал. Мятежники так никогда и не узнали, что это было за место. Не в силах смириться с тем, что души людей ускользают из-под их власти и отправляются неведомо куда, восставшие ангелы создали Знание Душ. Нергал стали

проводниками душ. Они утешали умирающих и позволяли душам вернуться в мир, связывая их с любимыми предметами или людьми. Неизвестно, что именно позволило создать такую связь: человеческое упорство или же стремление Нергал удержать души, которое и породило это упорство. В любом случае, в ведении Нергал оказалась духовная смерть, а значит, и все проклятия и сверхъестественные события, связанные со смертью. Самым распространенным из них оказался вампиризм. Когда Халаку увидели, какое проклятие навлек на себя Каин, их собственное наказание показалось им вполне терпимым.

В конце концов Намтар буквально захлебнулись в потоке душ, каждый день умиравших на Земле, что и привело к созданию мира мертвых. Бездна располагалась неподалеку от призрачных земель (на метафизическом уровне), и Ангелы Смерти слышали души умерших и могли общаться с ними. Едва ли это можно назвать случайностью. Нергал, которые сначала отчаянно хотели вырваться из заключения и утешить своих подопечных, со временем стали мечтать лишь о том, чтобы заткнуть их.

После возвращения на Землю Нергал сохранили власть над душами умерших. Но Мука, накопленная за время пребывания в Бездне, изменила их. Если у демона с низкой Мукой апокалиптический образ сохраняет благостность и некую духовную красоту, то злобные Нергал выглядят как адские сборщики душ, только и ждущие, как бы увлечь умершего человека в преисподнюю. Эти существа увеличиваются в размерах (хотя и не в массе) и возвышаются над своими жертвами, как Мрачный Жнец из человеческих легенд.

Нинсун, Видение Узоров: во Вселенной царит строгий порядок, но у людей ушли тысячелетия на то, чтобы хотя бы заметить его (не говоря уже о том, чтобы начать в нем разбираться). Ангелы Узоров отвечали за создание этого порядка и за то, чтобы он внезапно не нарушился. Они хорошо потрудились, и даже во время восстания Нинсун гордились своей способностью точно предсказать, что происходит в небесах и на земле и почему. Физические законы и даже некоторые нравственные положения – золотое правило, закон троекратного воздаяния – вышли из рук Ангелов Узоров. Нинсун заложили фундамент в основание мира, хотя работали не с сырой материей (которой занимались более «вещественные» ангелы, такие, как Кишар), но с правилами, которым эта материя подчинялась.

А затем господь одним мановением руки уничтожил эту упорядоченность, и вся работа Нинсун пошла наперекосяк. Некоторые демоны считают, что Бог изменил порядок так, чтобы мятежные Нинсун (а их было не так уж и мало, поскольку многие из них согласились с Ахрималем и его пугающими предсказаниями) не смогли пошатнуть равновесие в Войне Гнева. Когда это произошло, Ангелы Узоров по обе стороны фронта сохранили способность видеть будущее, но уже не могли всерьез влиять на него (и уж точно не могли изменять базовые принципы Вселенной). Зачастую Нинсун обеспечивали победу в сражении, но теперь они утратили возможность управлять событиями в мировом масштабе. До заключения в Аду мятежникам так и не удалось в полной мере восстановить былое душевное равновесие.

После бегства из Преисподней многие Нинсун с ужасом обнаружили, что часовой механизм Вселенной продолжает работать, хотя на протяжении многих тысячелетий к нему никто не прикасался. А значит, вся система в любой момент может пойти вразнос. Многочисленные группировки по-разному относятся к этой проблеме, но Нинсун в массе своей не хотят смотреть на то, как гибнут все их труды.

Образ Узоров отличается идеальной симметрией. Тело ангела покрыто знаками и символами, что старше самого языка. Ангелы Узоров очень горячо восприняли идею языка и письменности и дополнили свой облик соответствующими символами. Как ни странно, но озлобленные Нинсун не теряют присущей им симметричности. Такие демоны становятся холодными, чуждыми и отстраненными. Создается впечатление, будто они прислушиваются к далекому зову.

Нинурту, Видение Дикой Природы: как и Цалту, Ангелы Дикой Природы должны были создать максимально возможное число разновидностей живых существ. Любой современный ботаник подтвердит, что в этом они превзошли самих себя. Из-под рук Нинурту вышли все те растения, которыми питались животные, – и наоборот, поскольку тела умерших животных превращались в питательные вещества для растений. У Ангелов Дикой Природы установились близкие отношения с Шамаш: Ангелы Света отвечали за энергию, без которой не могли обойтись творения Нинурту.

Если бы не Божье повеление любить людей, Ангелов Дикой Природы вполне устроило бы, если бы человечество навеки осталось прозябать в невежестве. Но Нинурту рисовали себе грандиозные картины того, как люди беззаботно живут в лесах и бесстрашно шествуют по равнинам – не потому, что их охраняют ангелы, но потому, что они узнали и запомнили, какие растения можно без опаски употреблять в пищу. Когда началось восстание, к Люциферу в основном присоединились те немногие Нинурту, которые оберегали новорожденное человечество от смерти, вызванной употреблением в пищу ядовитого или несъедобного растения. На протяжении всей войны леса были местами сражений, потому что Нинурту сделали из растений воинов и охранников. А потом мятежники оказались в темном месте, лишенном всякой жизни – предположительно, навсегда.

После возвращения на Землю Нинурту быстро обнаружили, как именно человечество обошлось с их творениями – вырубило леса и загрязнило почву химикатами. И все же, несмотря на постигшее их разочарование, далеко не все Нинурту стали экологическими террористами. Немалая их часть *хочет*, чтобы все на земле было сожжено дотла – ведь тогда на пепелище может вырасти новая жизнь. Некоторые Пожиратели не желают миру гибели и мечтают вновь превратить его в Рай, которым когда-то была Земля. Для этого придется избавиться от большинства людей, но Нинурту считают, что человечество уже использовало свой шанс.

В Апокалиптической форме Нинурту обычно сохраняют сходство с растениями, в творении которых они участвовали. Так, Пожиратель, работавший над созданием дуба, будет крупным и коренастым, а ангел ивы может быть худым, но при этом очень сильным. По мере возрастания Муки Нинурту, как правило, увеличиваются в размерах и вбирают в себя ярость планеты, которую постепенно разрушает взлелеянное демонами человечество.

Нуску, Видение Пламени: ангелы, которым была дарована власть над огнем, не обладали таким же авторитетом, как их собратья Бел. В обязанности Нуску входило создание источников света (но не способов его использования, чем занимались Шамаш), иными словами, эти ангелы зажигали солнца и звезды. Еще одним изобретением Нуску стала молния, хотя власть над ней перешла в руки Адад. А вот огонь как воплощение веры тоже находился во власти Ангелов Пламени. Совместно с Бел они пытались показать людям, что в холода вера может греть не хуже огня. Разумеется, до восстания люди были не в состоянии осознать эту связь. Ангелы Пламени относились к этому довольно спокойно и продолжали свою работу, обеспечивая вселенную светом и теплом.

Нуску бесконечно преданны своему делу и своей вере, и потому рискуют вспыхнуть слишком ярко и перегореть. Во время Войны Гнева они вместе с Эллиль создавали гибельные огненные бури. Ангелы Пламени до сих пор сохранили свойственную им неуступчивость – огонь или горит, или не горит. Его можно сдержать, но нельзя смирить без того, чтобы полностью не затушить. Поэтому Нуску, как правило, стойко хранят верность своим группировкам и фанатично служат их целям.

Апокалиптическая форма Ангелов Пламени воплощает яркое горение, и единственное, что объединяет двух Нуску в облике проявления, – это окружающие их языки огня. Но по мере того, как растет Мука, огонь начинает слабеть. Сильные эмоции могут вызвать внезапные вспышки пламени (не всегда по воле демона), но чаще всего озлобленные Нуску похожи на прогоревшие угли, еще тлеющие, но уже тусклые и неопасные.

Кингу, Видение Сияния: Знания Сияния не существовало до восстания, когда Дьяволы, некогда возглавлявшие Воинство, облекли свое умение повелевать в форму обращений. Они научились вдохновлять своих спутников, вести за собой смертных и демонов, а также придавать голосу подчиняющую силу и властность. Небесное Воинство было настроено крайне враждебно по отношению к Кингу. Михаил с величайшим презрением относился к Ангелам Сияния, назвав их нечестивцами за то, что они продолжали претендовать на былую власть.

Во время Войны Гнева Кингу были тактиками и военачальниками. Они также стали хранителями архивов, поскольку их умения позволяли им отмечать, а затем вызывать друзей и врагов. Эта способность оказалась бесценной, поскольку сражаться приходилось с ангелами, способными изменять облик.

Вечность в Бездне смирила Кингу, и на Землю многие из них вернулись без былой влиятельности (и Высокого положения). Но их образы сохранили прежнее величие и, конечно же, сияние.

Исходящий от них внутренний свет слепит глаза, в особенности у людей, но игнорировать Кингу невозможно. Озлобленные Кингу иногда отращивают естественное оружие, например, хвосты и рога, но даже став чудовищами, они не обретают сходства с Рабису. Вместо этого они становятся жестокими надсмотрщиками, готовыми обрушиться на любого, кому хватило наглости поднять на них глаза.

Шамаш, Видение Света: Знание Света появилось во время войны, а значит. И Шамаш выделились только после восстания, но еще с самого первого дня Мироздания у всех ангелов была некая связь со светом. Ведь Господь начал творение со света, и эта энергия стала частью всех Его созданий. Возможно, именно поэтому ангелы (в том числе и падшие) видят сквозь иллюзии; они научились смотреть на свет еще тогда, когда он только возник, и сохранили былую ясность зрения. До восстания Ангелы Света не создавали сам свет – этим занимался Бог, - но отвечали за различные способы его использования. Они придумали цвет и такие сопутствующие свойства, как фотосинтез, в чем им нередко помогали другие ангелы.

Одним из самых волнующих событий восстания стало обретение людьми света. Это был и физический свет в форме огня, и метафорический свет знаний, и Шамаш радовались тому, что теперь люди увидели, как сильно любят их ангелы. До войны оптические иллюзии в основном должны были подстегивать человеческий разум, наводя его на новые идеи и позволяя понять некоторые связи (другие ангелы, в основном Мамету и Аншар, одобряли такой подход). Такие иллюзии никогда не причиняли намеренного вреда, они были всего лишь намеком на существование связи между двумя предметами или понятиями. Но когда началась война, Шамаш пришлось использовать свои умения для обмана, а не для просвещения, о чем они до сих пор сожалеют.

В непроницаемой темноте Бездны Шамаш впервые создали себе тела. Когда появилась возможность бежать из Ада, они вдруг обнаружили, что больше не могут перемещаться так, как это делает свет, хотя их облик по-прежнему окружало яркое сияние. Озлобленные Шамаш не тускнеют по мере того, как растет их Мука, но обретают большую склонность к тому, что так презирали Ангелы Света – к обману. Терзаемые Мукой ангелы создают гипнотические кружащиеся видения, которые сбивают с толку и пугают всех, кто всматривается в них.

Цалту, Видение Зверя: как и Нинурту, эти ангелы должны были населить мир всевозможными живыми существами. Цалту работали бок о бок с Аруру, создавая разнообразных живых существ, от крохотных насекомых и до морских гигантов. Они гордились своей изобретательностью и тем, что их творения могли приспосабливаться к изменчивой окружающей среде и практически любым погодным условиям (кое-кто даже подозревал, что между Цалту и суровыми Кишар и Адад шло далеко не дружеское соревнование). Когда пришло время создавать людей, Цалту вняли воле Господа и не стали вкладывать в человечество все свои лучшие наработки. Позже возникли легенды о неких духах, которые щедро одарили животных, но ничего не оставили человеку, хотя Цалту охотно сделали бы людей самыми быстрыми, быстрыми и восприимчивыми существами на свете. Впрочем, животным было запрещено нападать на человека, поэтому Цалту не слишком переживали.

А потом Михаил произнес слова проклятия, которое сделало человека добычей для зверей земных, и Рабису взвыли от отчаяния и злости, потому что они слишком хорошо выполнили свою работу. На протяжении всей войны Цалту защищали людей от самых свирепых животных, а оказавшись в Бездне, сильно волновались и беспокоились, как бы звери не съели все человечество, раз уж теперь рядом не было Цалту. Но вернувшиеся на Землю демоны быстро обнаружили, что люди бездумно перебили большинство хищников и уничтожили целые виды, на создание которых у Цалту ушло так много времени. Именно из-за этого, а вовсе не из-за Люцифера, где бы тот ни был, многие Цалту стали Жаждущими. Им больно смотреть на то, как люди обошлись с их творениями. Но еще большее огорчение у Цалту вызывает тот факт, что им так и не удалось объяснить людям одну простую вещь: у всего во вселенной есть свое назначение, даже у самых страшных, с точки зрения человека, тварей. Если бы люди смогли осознать это, сокрушаются Пожиратели, миру не был бы нанесен такой урон! Впрочем, теперь этот вопрос вызывает в основном академический интерес – Цалту не видят никакого смысла в дальнейших попытках обучения человечества.

Все Цалту выглядят по-разному. Часто их образ зависит от того, чем именно занимался тот или иной демон. Поэтому некоторые Цалту покрыты мехом, другие – чешуей, у третьих могут быть

раковины или плотная шкура. По мере того, как возрастает Мука, охота становится настолько важной, что тела демонов начинают увядать. Озлобленный Цалту может показаться изможденным и больным, но при этом он постоянно жаждет свежей крови.

Слишком много внимания?

После прочтения основной книги правил по «Демонам» (где апокалиптической форме падших уделено относительно мало внимания) целая глава, посвященная созданию и изменению ангельского облика, может показаться… излишней. В конце концов, как часто демоны будут принимать Апокалиптическую форму? Истинный облик демона едва ли способен повлиять на обозленных и утративших веру людей.

В основной книге мы не уделили достаточно внимания Апокалиптическим формам и образам демонов просто потому, что нам не хватило места, но в процессе игры эти характеристики обретают огромное значение. В мире, который так яростно отвергает веру, Апокалиптическая форма может стать действенным оружием. Она вынуждает неверующих признать существование Бога, пусть даже ненадолго, пусть даже сам человек при этом отключился или остолбенел от изумления. Для демонов апокалиптический облик – это выражение самой их сущности, их истинной природы. В те краткие мгновения, когда они принимают это обличие, они в буквальном смысле слова выставляют напоказ свою душу.

Демон в Апокалиптической форме – это всегда чудо, обыкновенное чудо, сколько бы раз такое не происходило. Так что его облик заслуживает нашего внимания, как вы думаете?

Дьявол в деталях

Попробуйте применить описанные выше образы к вашему персонажу. Эти идеи и информация из Главы седьмой основной книги помогут вам понять, как должна выглядеть Апокалиптическая форма вашего демона. Приводимые ниже советы позволят сделать апокалиптический образ демона более выпуклым и интересным.

Кожа: в Апокалиптической форме тело демона не всегда претерпевает изменения. Иногда демон выглядит как человек с крыльями (или другими отличительными признаками образа). Но так же часто облик демона изменяется так сильно, что его просто невозможно спутать с человеком. Кожа вашего демона меняет цвет или оттенок? А текстуру? У некоторых демонов в Апокалиптической форме появляется чешуя или броня. Иногда кожа демона теряет былую плотность. У Осквернителей кожа может выглядеть так, словно состоит из воды, а Кнуты и Изверги порою напоминают ходячие кусочки неба.

Голос: даже если ваши персонажи – падшие ангелы, они все равно остаются ангелами. У демонов звучные голоса, будь то низкий грохочущий бас Преступников или тихий, но внятный рык Пожирателей. Каким становится голос персонажа – мелодичным, музыкальным или таким, который причиняет боль слышащим его людям? Для некоторых людей голос демона звучит так же, как голос человека, которого они знали и любили (подходит Убийцам и Осквернителям). У отдельных демонов голоса могут звучать так, словно сразу несколько человек говорит в унисон. Такое звучание особенно подходит тем демонам, которые часто пользуются Знанием Человечества (хотя у него и нет своего образа). Голос персонажа в Апокалиптической форме как-то меняется из-за Муки? Демон говорит все громче по мере того, как растет его Мука, или же его голос становится более зловещим?

Глаза: считается, что глаза – это зеркало души. Если принявший Апокалиптическую форму демон посмотрит в глаза человеку, последствия Проявления могут заметно усилиться. Многие демоны обладают способностями, которые позволяют им видеть на большом расстоянии. Выдают ли глаза эту возможность? Возможно, когда демон смотрит на нечто, расположенное далеко за пределами видимости человека, его глаза становятся узкими щелочками? Или же глаза меняют цвет, когда демон злится? Из них вырываются клубы дыма, когда падший взывает к Знанию Пламени?

Звериные черты: не все демоны обладают крыльями, когтями и прочими явно нечеловеческими частями тела, но все же многие из них отращивают такие «дополнения». Представьте, какой именно формы будут эти «украшения» у вашего персонажа. Какими будут его когти – страшными, черными и загнутыми или же втягивающимися и идеально чистыми? Он величественно парит на распахнутых крыльях, или же его крылья сочатся едкой слизью, обжигающей тех, кто оказался внизу? У демона могут быть крылья орла или ворона, но на высоких уровнях Муки они часто обретают сходство с кожистыми крыльями летучей мыши, нередко – с прорехами и небольшими рудиментарными когтями на концах. Впрочем, большинство этих черт проявляется только по мере возрастания Муки. Подумайте над тем, как они выражают боль, терзающую вашего персонажа после вечности в Бездне.

Трансформация: переход от человеческого облика в Апокалиптическую форму должен быть впечатляющим и запоминающимся, сколько бы раз он ни происходил. Постарайся обойтись без «Бах, и я превратился в демона». Опишите, как огромные лебединые крылья вырастают из плеч персонажа, как его волосы из светлых превращаются в ярко-алые, а кожа становится белой. Представьте, как удлиняется тень персонажа, когда он увеличился на два фута в высоту, или как его отражение вдруг исчезает из зеркала. Помните также, что персонаж может одновременно проявить только часть характеристик своей Апокалиптической формы. Демон может увеличиться в размерах и сделать так, чтобы все отводили от него взгляд (Увеличенный размер и Ужасный взгляд), но не разворачивать крылья до тех пор, пока они ему не понадобятся. Если персонаж решил воспользоваться умением высокой Муки, помните, что оно должно выражать Муку. Демон, который использует Неутомимость как обычное умение, будет всего лишь энергичным и настойчивым. Но демон, чья Неутомимость вызвана высокой Мукой, станет упорным охотником, неотрывно преследующим свою жертву.

Знания: использование Знаний в Апокалиптической форме может привести к незначительным изменениям облика демона. Если Намтар, также владеющий Знанием Пламени, выполняет обращение Всесожжения, вокруг его безжизненных и темных глаз могут появиться язычки бело-голубого пламени. Если Осквернитель с образом Бурь призывает туман, белесые клубы могут вырываться изо рта демона – а могут волнами расходиться от его тела, подобно колышущейся над ночным морем дымке.

Примеры создания Апокалиптической формы

Тина собирается создать персонажа для игры в «Демонов». После некоторых раздумий над Домами она выбирает Ангелов Основ, тех. Которые после Падения стали известны как Преступники. Она решила, что в Раю этот ангел был чем-то вроде управляющего, он занимался тем, что наносил последние штрихи на величественную картину земного ландшафта, созданную его товарищами. Иными словами, он использовал силу эрозии, чтобы проложить в нужных местах каньон или придать причудливые очертания фьорду. Он присоединился к восстанию потому, что, как он полагал, всю прелесть и великолепие мира можно увидеть только с воздуха, а человечество никогда не смогло бы достичь таких высот (в буквальном смысле слова) без помощи ангелов. Для своего персонажа Тина выбрала имя Телвиэль (этого имени в списках ангелов, просто Тине понравилось его звучание).

Во время войны Телвиэль продолжал командовать бывшими Ангелами Основ; их власть над землей и знание особенностей ландшафта позволяла им разрушать вражеские укрепления. Но в конце концов его усилия пошли прахом, а сам он оказался в Бездне.

После освобождения Телвиэль вселился в тело молодого человека, мечтавшего стать пилотом. Его носитель уже несколько раз поступал в летную школу, но из-за разных затруднений так и не смог закончить ее. Отчаяние демона, который на долгие тысячелетия был отрезан от манящей выси, нашло отклик в душе человека, неспособного осуществить давнюю мечту. Носитель Телвиэля довольно слаб и покладист, но в форме проявления, как решила Тина, у ее Преступника должны быть огромные светящиеся крылья, в которых отражаются скопления облаков и проблески молний. Такой облик больше подходит Осквернителю, но Тина подумала, что Телвиэль, ангел эрозии, отвечал за взаимодействие двух стихий – земной и водной. К тому же после знакомства с описанием ангельских образов она поняла, что Преступник больше соответствует ее замыслу, чем Осквернитель. Тем не менее, Рассказчик настоял на том, чтобы Тина приобрела точку в Знании Бурь, с чем она согласилась.

Определившись с Домом, Тина приступила к созданию Апокалиптической формы своего персонажа. Первичным Знанием для Телвиэля должно было стать Знание Путей, но, просмотрев умения Видения Путей, Тина поняла, что своего демона она представляла летящим или хотя бы парящим в воздухе, чтобы он с высоты мог следить за изменениями ландшафта и вносить свои дополнения. Разумеется, падший ангел был слишком слаб для подобных деяний, но все же желание летать и стремление видеть землю с высоты птичьего полета представлялись игроку неотъемлемыми составляющими личности ее персонажа (это также позволяло отделить персонажа от его в целом приземленных собратьев по Дому). Так как Анту, как правило, не обладают крыльями, Тина решила создать Апокалиптический облик своего демона с нуля.

У Тины есть 16 (25?) баллов, которые она может потратить на создание Апокалиптической формы. Она просмотрела списки общих умений и умений Преступников. Так как одна из восьми способностей образа обязательно должна принадлежать Видению Путей, Тина изучила умения образа Анту и обнаружила, что часть из них вполне подходит ее персонажу. Как умения низкой Муки, она выбрала Ловкие пальцы, Знание координат, Обостренные чувства и Крылья. Тина посчитала, что улучшенное Восприятие и постоянное чувство направления полностью соответствуют характеру Телвиэля, который предпочитает знать, куда он направляется и что его окружает. Как уже упоминалось выше, Тина хотела, чтобы ее персонаж мог парить в воздухе, поэтому она решила, что тело Телвиэля будет генерировать потрескивающие электрические разряды (эта особенность становится более заметной по мере того, как растет Мука персонажа). Таким образом, на способности низкой Муки Тина потратила 16 баллов, и у нее осталось 7 баллов на способности высокой Муки.

Способности высокой Муки из описания Видения Путей в основной книге правил обойдутся Тине как раз в оставшиеся 7 баллов. Но она решила несколько изменить набор умений высокой Муки. Так как у демона уже есть два умения Видения Путей, Тина при желании может полностью отказаться от обычных для Анту способностей высокой Муки. Но она решила, что Телвиэлю подойдут такие умения, как Неутомимость и Мираж, поэтому оставила их в списке. Для высокой Муки эти способности стоят на один балл меньше, чем для низкой (но не менее одного балла), поэтому у Тины

осталось три балла. Она приобретает Громовой голос (вариант с высокой Мукой), потратив на него два балла. Оставшийся балл Тина тратит на способность Без отражения. Поддавшись Муке, Телвиэль становится почти невидимым, и обнаружить его можно только по сверкающим вокруг него молниям (которые по невыясненным причинам нельзя записать на камеру).

Проявление

Все демоны отличаются друг от друга, но все же их объединяет мировоззрение и зона ответственности их Домов. От этой общности в некоторой степени зависит подход к Проявлению и использованию Апокалиптической формы со всеми ее уникальными умениями. В конце концов, Творец при создании наделил падших определенными обязанностями и привычками, которые стали частью их сути. Во время войны природа каждого падшего претерпела изменения, но все же демоны каждого Дома сохранили свои особенности поведения. Ниже приведены примеры того, как разные демоны относятся к использованию Апокалиптической формы, в каких ситуациях принимают истинный облик и как применяют соответствующие умения.

Осквернители

Осквернители воспринимают Апокалиптическую форму как нарядную одежду. Подобно распускающему хвост павлину, они используют свой истинный облик для того, чтобы соблазнять или вдохновлять ничего не подозревающих людей. В конце концов, сейчас они существуют в рамках западной культуры, где от внешнего вида зависит восприятие человека. Внешность – это альфа и омега, и Апокалиптическая форма стала для Ламмасу самым ярким выражением их внешности. Приняв облик демонов, они могут получить практически все, чего только пожелает их душа или сердце.

Апокалиптическая форма Осквернителей помогает им оставаться музами современности. Благодаря ей они могут вдохновлять на творчество, вызывать ужас, похоть, самоуничижение, любовь к себе и любое другое чувство из богатейшего набора эмоциональных состояний. Явив свою неземную красоту, Осквернители, с их мелодичными голосами и совершенными чертами лица, вытягивают Веру из людей. С другой стороны, черные выпуклые глаза и острые зубы позволяют им внушить людям ранее неведомый ужас и сделать несчастных смертных рабами неизбывного страха.

Тактика: Осквернители, как и Дьяволы, не испытывают особых затруднений при заключении сделок с потенциальными слугами. Апокалиптическая форма служит им своего рода наживкой – люди жаждут самых разнообразных удовольствий, и истинный облик Ламмасу лишь подчеркивает показное великолепие даров, которые могут предложить эти демоны. Они редко принимают полную Апокалиптическую форму, довольствуясь лишь частью умений, нужных для достижения конкретной цели. Музыкальный голос, Повышенная эмпатия и Обостренные чувства дают Ламмасу преимущество во время общения с людьми. Осквернители используют эти умения с большой точностью и аккуратностью. А вот когда Осквернитель не получает желаемого, умения высокой Муки видятся ему весьма соблазнительным вариантом. Человек не поддался на уловки Ламмасу? Тогда он увидит темную сущность Осквернителя, со всеми ее клыками, когтями, бранью и невыносимым ужасом.

Дьяволы

Дьяволы некогда были вершителями Божьей Воли, и их величественные, сияющие образы должны были выражать идею власти и божественного управления. Они переносили Слово, став живым воплощением божьего всемогущества. В современном Мире Тьмы все изменилось, и теперь Дьяволы уже не обладают дарованными Небом полномочиями – но отсюда вовсе не следует, что они стали вести себя по-другому.

Когда Дьявол принимает Апокалиптическую форму, он не просто демонстрирует свою древнюю сущность, но и заявляет о своей независимости, влиятельности и власти. Сама его осанка выражает все эти понятия. Дьяволы не принимают истинный облик без веской причины. Их Апокалиптическая форма – это императорская мантия, величественные регалии дарованной свыше власти. Большинство

Дьяволов считает унизительным растрачивать могущество своего облика на всякую ерунду, поэтому они не станут принимать Апокалиптическую форму для того, чтобы пройти мимо охраны в дорогой клуб или сжать веру у смертного, недостойного внимания высших существ. Когда Дьявол все же решает продемонстрировать свои возможности и переходит в форму проявления, он подобен королю или епископу в церемониальном облачении – в мантии, с короной и скипетром. Апокалиптическая форма, как и светские и церковные регалии, должна быть выражением величия и высшей власти, поэтому не стоит прибегать к ней по пустякам.

Тактика: Дьяволы часто превращают Апокалиптическую форму в послушное орудие своей воли, подкрепляя приказы, воззвания и угрозы ослепительным инфернальным величием. Намару, не желающие забывать о первых днях Творения и о полях сражений, озаряемых их мятежным светом, считают свою Апокалиптическую форму физическим выражением права возглавлять остальных демонов. По этой причине многие из них крайне неохотно прибегают к умениям высокой Муки, чтобы не показать, насколько на самом деле запятнаны их некогда благородные души. Во время сражений Дьяволы без колебаний принимают истинный облик, как делали это во время войны, и тогда их обжигающий свет подавляет слабовольных противников, позволяя закончить битву без единого удара.

Пожиратели

Пожиратели редко бывают двуличными. Они откровенны и зачастую до грубости прямолинейны, предпочитая сразу переходить к сути дела и не тратить время на вежливые формальности. Отсюда не следует, что они не понимают склонности к манипулированию и эмоциональности, просто эти области не входят в сферу их специализации. Некогда они создали связку «хищник – жертва» и твердо решили, что не хотят оказаться на той стороне уравнения, где находятся жертвы. Их Апокалиптическая форма воплощает свойственную им и воинственность. Для многих Рабису истинный облик – еще одно оружие. Иногда его достаточно лишь продемонстрировать, как спрятанный в ножны меч. В других случаях его надо извлечь и обрушить на врага.

Для Рабису Апокалиптическая форма – это не костюм, помогающий влиять на человеческий разум, и не униформа, с помощью которой можно получить информацию или уладить разногласия, но броня, защищающая их от жестокости и сумятицы современного мира. Это в буквальном смысле слова «боевое обличие», физическое воплощение их власти над природой и умения сражаться. Истинный облик помогает им действовать, а не выжидать и не распускать хвост, как глухарь на току. Если перед Пожирателем возникает препятствие, демон его уничтожает. Образ становится для него топором. Молотом. Щитом. Нагрудной пластиной. Демонское обличие защищает Пожирателей и одновременно позволяет быстро перейти к самому главному. У Рабису нет времени на махинации и традиционный обмен любезностями.

Тактика: когда дело доходит до истинного облика, Рабису часто действуют по принципу «все или ничего», так что когда ситуация требует демонстрации их инфернальной сути, они не видят смысла останавливаться на полпути. Многие Рабису используют свою Апокалиптической формой как чисто физическое тело, вставая на пути других падших или сражаясь со смертными, чтобы показать свою доблесть. Не пренебрегают они и тактикой запугивания – для этого нужно увеличиться в размерах, продемонстрировать когти и окунуться в Веру собравшейся вокруг толпы. К сожалению, из-за такого не слишком благородного использования способностей демону все более естественным кажется обращение к умениям высокой Муки. Если когти и зубы – это нормально, почему бы не отрастить Бездонное чрево или хрящевую Броню? Чем ужасней выглядит Пожиратель в своем истинном обличии, тем с большей уверенностью можно сказать, что его Мука становится все сильнее.

Изверги

Как и Кнуты, Изверги не так часто прибегают к Апокалиптической форме, как представители некоторых других Домов, и на то у них есть свои причины. Для Неберу знание – это сила, и если Апокалиптическая форма используется не для получения знаний, она становится лишь побочным эффектом применения других сил. Редко бывает так, что проблему нельзя разрешить без перехода в истинный облик, разве что в тех случаях, когда Проявление открывает путь новым знаниям.

Некоторые Изверги принимают истинное обличие во время решения очередной головоломки – просто потому, что такая форма кажется им подходящей для разгадывания тайн космоса.

Тактика: Апокалиптическая форма Извергов идеально подходит для жатвы Веры – одно только Видение Света позволяет создать волшебные иллюзии, которые к тому же можно изменить в соответствии со вкусами и ожиданиями конкретного смертного. Добавьте сюда знание всех извилистых тропок судьбы, и вы получить превосходный инструмент для сбора Веры. Более того, истинное обличие помогает этим демонам получать новую информацию и новые знания. В Апокалиптической форме их умственные способности и восприятие обостряются, позволяя лучше настроиться на поток информации. Изверги дольше остальных демонов сопротивляются искушению воспользоваться умениями высокой Муки. Эти способности не помогают в обретении знаний – впрочем, только до тех пор, пока демоны не смирятся с тем, что путь к новым сведениям выложен ложью, страхом и насилием.

Преступники

У Преступников прагматизм в крови. Глубоко в душе они таят крупицу практичности, без которой эти ангелы едва ли смогли бы выполнить свои обязанности и сотворить почву, камень, металлы, строительные инструменты, оружие, разнообразные конструкции. Такая ответственность вырабатывает инстинктивную восприимчивость, что нередко отражается в выбираемых Аннунаками Апокалиптических формах. Эти искусники нередко считают свой истинный облик чем-то вроде рабочей униформы – он нужен для работы, вот и все. Если нужно что-то сделать, а Апокалиптическая форма может в этом помочь, так тому и быть. Если форма проявления позволяет нужным образом изменить ландшафт или создать из чудесных новых материалов, кое-как скомпонованных смертными, новое смертоносное оружие, да будет так. Для этих Преступников их облик – не столько нарядная одежда, сколько удобная форма (как защитный комбинезон или пуленепробиваемый жилет), обеспечивающая необходимую помощь в работе.

Такая практичность и непритязательность свойственна не всем Преступникам – многие Аннунаки выбрали себе людей, чьи души эмоционально истощены или повреждены. Эти демоны пользуются своим истинным обличием для того, чтобы запугивать или убирать со своего пути тех, кто вечно путается под ногами (особенно – у их человека-носителя). Такой холодный человеческий ум помогает превратить Апокалиптическую форму в превосходный инструмент, вот только предназначен он не для взлома замков или отрубания конечностей, а для выражения гнева и одиночества, от которых прежде страдал носитель.

Тактика: Преступник может принять истинный облик для того, чтобы восстановить разрушенный дом (или превратить неугодное строение в развалины), пользуясь Верой обитавших там людей. Так как форму проявления эти демоны считают скорее инструментом, чем одеждой, они зачастую демонстрируют только необходимые в данный момент умения и редко принимают полный апокалиптический облик. Но Преступники не всегда могут понять образ мыслей тех людей, у которых берут Веру: они слишком погружены в мир почвы, камня и металла и не цепляются за свою человечность. Поэтому они медленно, но верно переходят к использованию умений высокой Муки. Может случиться так, что неспособность людей оценить всю красоту неживой природы выведет Аннунака из себя, и тогда он внезапно обратится к способностям высокой Муки, чтобы разбить вдребезги этот мир, который до этого пытался собрать из кусочков.

Кнуты

Можно сказать, что из всех падших Кнуты реже всего используют свой истинный облик. В конце концов, в свое время именно они были ближе всего к человечеству, и теперь эти демоны затаились под кожей и воспоминаниями настоящих людей. Любовь к человеку, с которым они слились в одном теле, может на некоторое время удержать их от открытого проявления демонских сил, возможного в Апокалиптической форме. Принятие истинного облика может быть связано с чувством вины – Кнуты считают, что такое воздействие на разум их бывших подопечных граничит с жестокостью. Большинство бежавших из Ада Ашару не слишком-то хотят нарушать привычное течение человеческой жизни.

Отсюда вовсе не следует, что Кнуты никогда не принимают Апокалиптическую форму, но причины такого шага зачастую отличаются от мотивов других демонов. Кнуты редко принимают истинный облик для того, чтобы собрать Веру – люди и без того охотно верят в демонов, способных силой мысли вылечить травму или вызвать болезнь. Чаще всего переход в Апокалиптическую форму так или иначе связан со смертными – Кнуты или защищают людей, или нападают на враждебных демонов.

Тактика: Кнуты с низкой Мукой почти всегда используют Апокалиптическую форму на благо людям, а не себе самим. Улучшенные физические способности помогают им защищать смертных, превращая демонов в некое подобие телохранителей, которые с готовностью подставляются под удары, чтобы их подопечный избежал травм. Другие умения тоже можно использовать на пользу людям. Так, Кнут может использовать Ауру жизни, чтобы ускорить выздоровление пациентов в больнице, а Кнуту-следователю Обостренные чувства и Повышенная интуиция помогут в раскрытии преступлений (в особенности совершенных другими падшими). Но Кнуты попали в порочный круг: связь с человечеством удерживает их от погружения в Муку, но альтруистическая натура и стремление помочь смертным может подтолкнуть их к использованию умений высокой Муки только ради того, чтобы лучше защитить людей. Из-за этого они быстро проходят весь путь до полного морального разложения, поэтому Кнутам надо отдавать себе отчет в том, насколько далеко они готовы зайти ради окружающих их людей.

Убийцы

Для многих Убийц Апокалиптическая форма – скорбное воплощение их долга, который Халаку до сих пор считают нужным исполнять. Поэтому истинный облик они воспринимают не как инструмент, но как символ своего задания. Они прибегают к нему не для того, чтобы запугивать, как поступают некоторые Пожиратели, и не для того, чтобы подкрепить приказ праведностью и святостью, как Дьяволы, но лишь в знак выполнения своих обязанностей.

Но их истинный облик допускает и вполне прагматичное использование: например, они могут невидимками скользить по материальному миру, из тьмы наблюдая за смертными. Перешедшие в Апокалиптическую форму Халаку отбрасывают множество теней, не отражаются в зеркалах, невидимы для записывающих устройств и не оставляют за собой никаких следов, свидетельствующих об их существовании.

Тактика: очень редко бывает так, что Халаку переходит в Апокалиптическую форму ради заключения договора или сбора Веры у смертных. Чтобы остаться невидимым, Убийца может воспользоваться такими умениями, как Плащ теней или Без следа – например, в тех случаях, когда тайком лечит людей или незаметно провожает их к месту обитания. Обращение к способностям высокой Муки у Халаку происходит по-разному. Многим из них эти умения просто не нужны, поэтому демоны не торопятся нырнуть во тьму. Но есть и такие, кто не видит разницы между способностями высокой и низкой Муки и использует и те, и другие, не слишком задумываясь над последствиями. В любом случае, Убийцы редко демонстрируют полный набор возможностей своего образа.

Меняя обличие

При определенных обстоятельствах демоны могут менять свою Апокалиптическую форму. Так как падшие совсем недавно вернулись на Землю, многие из них еще не осознали, что у них есть такая возможность. Но некоторые изобретательные демоны уже поняли, как можно изменить некоторые характеристики Апокалиптической формы, и приступили к переделке своих образов. При этом они, само собой, еще дальше отошли от тех целей и обязанностей, которые изначально установил для них Господь, но Бог уже давно никак не проявляет себя в Мире Тьмы.

Прежде чем переходить к механике, нужно выяснить, как именно влияет на демона изменение его Апокалиптической формы. Как уже говорилось выше, истинный облик демона – это выражение (хотя и искаженное) той цели, которую возложил на персонажа Творец. Мука исказила божественные черты, лишила демона большей части его силы и загрязнила то, что осталось. Во

многих отношениях образ – это единственное, что осталось от того ангела, которым когда-то был ваш персонаж. А значит, те демоны, которые хотят сохранить верность былому предназначению (Миротворцы, некоторые Люцифериане и кое-кто из Скрытных), едва ли позволят себе заметные изменения. Более прогрессивные (если хотите – практичные) демоны постараются так переделать свой облик, чтобы он наилучшим образом соответствовал их текущим целям. Отсюда следует, что Жаждущие, внезапно обнаружившие, что их облик менее устойчив, чем им казалось, быстро превратятся в настоящие машины смерти (и очень быстро погрузятся в Муку).

В любом случае, не стоит относиться к этому вопросу легкомысленно. Тот облик, который принимает сбросивший человеческую оболочку демон, может многое рассказать о том, как мир (и Бездна) повлиял на падшего и настолько тот еще способен выполнять свои изначальные функции. Демон, который в истинном обличии выглядит как прекрасный сияющий ангел, на каком-то уровне является этим ангелом. Аналогично, Осквернительница, чей облик позволяет ей манипулировать слушателями, не идет против своей природы – она и в самом деле склонна к манипулированию. Но Дьявол с образом Нуску, который по мере впадения в Муку отрастил длинный шипастый хвост и рога, постепенно утрачивает связь с тем Священным Пламенем, которым он некогда был. Господь упорядочил этот мир, и желание демона изменить свой облик вполне можно трактовать как попытку улучшить этот порядок (что, как показывает история, никогда не доводило до добра).

С другой стороны, изменение тоже было частью божественного порядка. Люди, животные, да вообще все во Вселенной меняется день за днем. Даже ангелы могут меняться – сам Господь изменил Дома Воинства, когда через Михаила наложил на них свое проклятие. И хотя смертные мудрецы иногда описывают Ад как место, где все остается неизменным, демоны служат доказательством того, что это не так. Перемены в Бездне возможны – ни один из низвергнутых туда ангелов не покинул ее таким, каким был раньше. Если рассуждать логически, изменение Апокалиптической формы уже не кажется таким уж богохульством. В подтверждение этого довода можно сказать, что те немногие демоны, которые уже поработали над своим истинным обликом (используя более медленный способ, разумеется), заявляют, что испытываемые ими терзания сильнее стали (по крайней мере, их усиление не было связано с изменением образа).

Разумеется, оба эти утверждения представляют чисто научный интерес. Поглощение уши другого демона ради овладения его способностями тоже несет в себе определенный риск, вне зависимости от

того, были ли ангельские обличия изначально задуманы как неизменные или нет. Возможно, постепенные изменения по мере набора опыта покажутся более безопасными, но они требуют много времени. Рассказчик сам может решить, насколько долговременными будут последствия работы над Апокалиптической формой и будет ли это как-то связано с отходом от божьего замысла. Разумеется, демоны уже настолько отдалились от ангелов Мироздания, что небольшие изменения их истинного облика кажутся сущей мелочью, но пути Господни неисповедимы.

Ниже представлены три способа изменения Апокалиптической формы персонажа. Окончательное решение об их использовании принимает Рассказчик. Из того, что эти правила существуют, вовсе не следует, что Рассказчик обязан одобрить их и принять в первоначальном виде. В особенности это касается правил изменения облика в процессе игры.

Рост и развитие

Набрав за время игры опыт, игроки могут «купить» для своих персонажей различные способности Апокалиптической формы. На самом деле этот процесс скорее напоминает обмен, чем торговлю, потому что у демона не может быть больше восьми таких способностей. Но по мере того, как у демона растут силы (а точнее, значения Веры и Знаний), его форма проявления может меняться.

Перед тем, как приступить к изучению механики, игроку надо продумать все последствия намечаемых изменений. Как уже говорилось выше, Апокалиптическая форма – это неотъемлемая и важная часть личности персонажа. Ее изменение всегда связано с изменениями в самом персонаже.

Изменение Знаний

Понизить значение Знаний для демонов практически невозможно (по крайней мере, механикой игры этот процесс не поддерживается), поэтому на практике изменение Знаний связано с набором точек. По мере того, как возрастают сверхъестественные силы демона, его сущность – а значит, и его Апокалиптическая форма – тоже может претерпевать определенные изменения. Падшие весьма серьезно относятся к своим обращениям. Их использование всегда воспринимается как акт Веры (даже если конкретное обращение не предполагает затрат Веры), поэтому по пустякам к ним прибегать не следует. Изучение (и восстановление в памяти) Знаний подробно описано выше. Но игроку нужно решить, каким образом выученное Знание и способ его освоения повлияли на Апокалиптическую форму персонажа. Предположим, что Намтар был создан (в самых общих выражениях) с целью приносить смерть. Эту концепцию можно сузить, обратив внимание на другие Знания персонажа. Так, если у демона есть точки в Знании Узоров, то не получится ли так, что этот конкретный Убийца отвечал за распространение эпидемий или заражение болезнями? С другой стороны, Намтар со Знанием Пламени и Дикой природы мог придумать лесные пожары (или поучаствовать в их создании). К тому же не забывайте, что в начале игры персонаж плохо помнит, какими именно силами он раньше обладал. Отсюда следует, что на первых порах демон может с трудом представлять себе свое предназначение, но по мере развития он постепенно вспомнит, на что был способен в прошлом.

Все это помогает определиться с истинным обликом, поскольку изначальные обязанности ангела позволяют понять, какие именно остатки былого величия удалось ему сохранить в виде умений Апокалиптической формы. Намтар, отвечавший за лесные пожары, может войти в игру с двумя точками в Знании Смерти и одной точкой в любом другом Знании своего Дома. Со временем он вспомнит начатки Знания Пламени, и в голове у него словно что-то щелкнет. На этом этапе игрок может заменить одно из умений Апокалиптической формы на ту способность, которая больше подходит природе демона. В этом случае персонаж не выбирает, какую способность он теряет или получает. С точки зрения демона, в нем просто произошли перемены, вот и все (хотя право принятия соответствующего решения остается за игроком).

С другой стороны, если демон активно стремится к овладению новым Знанием, его Апокалиптическая форма может остаться прежней или же измениться с учетом выученных обращений (по выбору игрока). Разница заключается в том, что персонаж намеренно ищет перемен.

По желанию Рассказчика, демоны с низкой Мукой при подобном «сознательном» улучшении выполнят бросок на Совесть.

Внешние изменения

Если игрок просто хочет изменить одно из умений Апокалиптической формы без привязки к Знаниям (например, заменить одно из умений Дома на другое), решение о допустимости подобных действий в игре принимает Рассказчик. То, что некоторые умения показались игроку ненужными и бесполезными, еще не повод изменять саму сущность демона. Игрок должен описать, какие именно перемены произошли в его персонаже. В этом случае изменения Апокалиптической формы становятся лишь выражением внутренних подвижек. Рассказчик может потребовать от игрока приобрести новые, дополнительные навыки, которые как-то оправдали бы произошедшие с персонажем перемены. Например, у Мараша, Дьявола с образом Нуску, одной из способностей Апокалиптической формы была Сияющая аура. По ходу игры Мараш все больше разочаровывался в мире и постепенно изменил убеждения, отдалившись от Люцифериан и приблизившись к Жаждущим. Его облик тоже начал меняться. Он уже не похож на сияющего Ангела Священного Пламени, которым когда-то был; теперь он горит так жарко, что обжигает всех, кто к нему приблизится. Игрок решил, что из-за смены мировоззрения окружавшее персонажа свечение потускнело (теперь враги не получают бонусов на попадание), зато стало жарче (и наносит повреждения тем, кто пытается напасть на Мараша). Дьявол обзавелся естественным оружием, и Рассказчик одобрил выбор игрока при условии, что тот потратит баллы опыта на повышение Силы или Выносливости своего персонажа (чтобы отразить переход от социальной составляющей внешности к физической).

Системы

Если игрок хочет приобрести умение, которое по «стоимости» совпадает с заменяемой способностью, он тратит баллы опыта (их количество равно 2 × значение Веры персонажа). Таким образом, чем выше значение Веры демона, тем тверже определены его предназначение и облик, и тем сложнее изменить Апокалиптическую форму. Если оба умения равны по «стоимости», других затрат опыта не требуется.

Если же игрок хочет обменять способность с меньшей «стоимостью» на способность с большей «стоимостью», процесс будет более затратным. Помимо уже указанных расходов (2 × значение Веры персонажа), игрок должен «возместить» *четырехкратную* разницу стоимости двух способностей. Модификатор в один балл, применяемый при покупке способности высокой Муки и способности чужого Дома, остается в силе.

Если игрок по какой-то причине «играет на понижение» и хочет обменять способность с большей «стоимостью» на способность с меньшей «стоимостью», он по-прежнему тратит баллы опыта (2 × значение Веры персонажа), но больше никаких расходов не несет. Впрочем, никакой выгоды от этого он тоже не получает. Изменение Апокалиптической формы всегда требует усилий, но чем сильнее перемены (т. е. чем дороже приобретаемая способность), тем больше усилий надо приложить.

***Пример**: Тина на протяжении нескольких историй отыгрывала Телвиэля, Преступника, который некогда прокладывал каньоны. За это время Телвиэль вспомнил немалую часть своих прошлых Знаний, в основном Знание Путей (его первичное знание) и Знание Бурь. Тина также приобрела для Телвиэля несколько точек в Знании Земли – ангел эрозии должен понимать ту материю, над которой работает. Так как Телвиэль теперь лучше помнит свое прошлое, Тина решила, что его облик изменился и стал более плотным. Теперь в его крыльях отражается не облачное небо, но земля и камни, а тело в Апокалиптической форме обрело сходство с отполированной дождями скалой. Тина спросила Рассказчика, можно ли заменить умение «Ловкость пальцев» на чуть более дорогую «Невосприимчивость к поверхностным повреждениям». Рассказчик потребовал, чтобы она повысила кое-какие характеристики персонажа, в том числе его Выносливость, но в целом согласился на замену.*

Значение (рейтинг) Веры у Телвиэля равно 4. Тина должна заплатить восемь баллов опыта (значение Веры демона, умноженное на два), чтобы заменить одну из способностей своего персонажа. Помимо этого, Ловкие пальцы обычно стоят два «балла формы», а «Невосприимчивость к поверхностным повреждениям» - четыре. Так как Тина «играет на повышение», ей надо возместить четырехкратную разницу в стоимости (в нашем случае – еще 8 баллов опыта, 2×4). Итого, изменение Апокалиптической формы персонажа обошлось Тине в 16 баллов опыта.

Почему только восемь?

Игроки вполне могут спросить, почему у демона только восемь умений Апокалиптической формы. В основном это связано с балансом в игре и «играбельностью». Четкое разделение умений на четыре способности высокой Муки и четыре способности низкой Муки упрощают процесс. Благодаря им постепенное впадение в Муку лучше поддается учету (что, в свою очередь, облегчает задачу Рассказчика). К тому же такая система не позволяет игрокам вложить все баллы в умения низкой Муки или приобрести 16 улучшенных Способностей.

Никаких сверхъестественных ограничений на число способностей демона не существует, а значит, вы можете наделить своего персонажа большим количеством умений – *если согласится Рассказчик*. Приобретать умения можно как при создании персонажа, так и позже, за баллы опыта (предлагаем считать, что один «балл формы» стоит пять баллов опыта). Помните, что это правило опционально и вводится только с разрешения Рассказчика, поскольку оно позволяет сделать персонажей *слишком* могущественными. И все-таки в игре возможны ситуации, когда на сцену выводятся демоны, сохранившие немалую часть своего былого могущества. В конечном итоге, все зависит от потребностей каждой конкретной группы игроков.

Поглощение душ

Апокалиптическая форма демона может измениться из-за вспомненных Знаний или просто потому, что падший слишком далеко отошел от своего предназначения. Этот метод намного предпочтительней описанного ниже, хотя бы потому, что предусматривает искупление.

В Главе девятой основной книги правил рассказано, как демон может поглотить душу другого падшего вместе со всеми его воспоминаниями, Знаниями и Верой. Достаточно умелый демон может таким же образом поглотить и Апокалиптическую форму своей жертвы, добавив ее способности к своим собственным. Хотя таким образом можно обрести немалую силу, все же рискованность подобного поступка останавливает тех немногих демонов, которые знают об этой возможности.

При поглощении души демон получает не только Веру своей жертвы, но и ее Муку. Обычно об этом речи не заходит, так как падший старается вобрать в себя только знания, но при попытке поглотить сам облик жертвы Мука становится неотделимой и ощутимой частью демона. К тому же предназначение демона (или то, что от него осталось на текущий момент) не меняется при поглощении души другого падшего. Отсюда следует, что новые умения достаточно небрежно сливаются с собственной Апокалиптической формой демона и время от времени выходят из-под контроля. Поглощение чужого истинного облика опасно еще и потому, что при этом меняется Истинное Имя. Хотя это может обмануть тех, кто знал Истинное Имя нападающего демона (по крайней мере, на время; Истинное Имя меняется не полностью, и враги, обладающие возможностью изучить персонажа, могут «раскрыть» его новое Истинное Имя способами, описанными в основной книге правил), сам демон тоже испытывает сильнейшее замешательство. Изменилась его сущность, его душа, его личность, и для того, чтобы привыкнуть к переменам, нужно время. К тому же существует возможность (пусть незначительная), что воспоминания жертвы изменят, уничтожат или полностью вытеснят память демона.

Системы

Механика поглощения Апокалиптической формы такая же, как и для обычного поглощения души демона. Тело-носитель жертвы уничтожается, после чего нападающий втягивает в себя душу

побежденного противника. После этого выполняется бросок на Веру нападающего демона, результаты сопоставляются с результатами броска на Веру или Муку жертвы. Если нападающий набрал больше баллов, жертва считается уничтоженной, после чего Рассказчик выполняет бросок на Веру жертвы (сложность 6), чтобы определить, какую часть души поглотил демон.

На этом этапе демон может поглотить и Апокалиптическую форму жертвы, при условии, что он знает о такой возможности. Демон может «догадаться», что такое возможно (выполняется бросок на Интеллект + Оккультизм со сложностью 8, к броску добавляется значение Дополнения Наследия).

Если демон хочет поглотить истинный облик жертвы, Рассказчик делает второй бросок на Веру жертвы (если у жертвы значение Муки выше значения Веры, используется значение Муки). Сложность броска равна 6. За каждый успешный балл нападающий «отбирает» у жертвы одно умение Апокалиптической формы. При желании игрока количество «забранных» умений может быть меньше, чем число полученных успешных баллов. Учитывая все последствия поглощения Апокалиптической формы, такая предосторожность может оказаться нелишней.

При поглощении чужой формы проявления возникают следующие ограничения и последствия:

- за каждую «забранную» способность Апокалиптической формы нападающий демон получает единицу временной Муки;
- все поглощенные умения считаются способностями высокой Муки. Персонаж начинает проявлять, когда постоянное значение Муки у него достигает пяти (а не семи);
- должно пройти некоторое время, прежде чем новые умения сольются с Апокалиптической формой демона. На протяжении нескольких недель (по неделе за каждый «балл формы» в стоимости поглощенного умения) сложность всех действий с использованием этих способностей на единицу выше обычной. Это правило не применяется к таким умениям, как Улучшенные Способности, цель которых состоит в снижении сложности, или к «пассивным» умениям вроде Сияющей ауры;
- Истинное Имя демона пусть не сильно, но меняется, и падшему нужно время, чтобы привыкнуть к этому. На протяжении следующего месяца сложность всех обращений и прочих действий с использованием сверхъестественной силы или Веры (в том числе и попыток смотреть сквозь иллюзии) будет выше обычной на столько единиц, сколько умений поглотил демон (максимальный модификатор сложности +3). К тому же затрудняется связь с демоном через его Истинное Имя. Когда кто-то произносит его «старое» Истинное Имя, демон ощущает некие подергивания, но призвать его таким образом нельзя.

Пример: *Телвиэль сошелся в схватке с Марашем и победил его, после чего поглотил его душу. В процессе изменения собственной Апокалиптической формы Телвиэль выяснил, что при поглощении души другого демона можно вобрать и умения жертвы, и теперь попытался применить это знание на практике. Он уже получил воспоминания, знания и прочую информацию, известную Марашу; затем Рассказчик выполнил бросок на Муку Мараша (так как значение Муки у этого демона выше значения Веры) – шесть кубиков. При сложность 6 Рассказчик набрал 4 успешных балла. Он сказал Тине (отыгрывающей Телвиэля), что ее демон может «забрать» у поверженного Дьявола четыре умения. После долгих раздумий она решила взять Улучшенную инициативу, Горящую кровь и Нахождение сокрытого. У Телвиэля все эти три умения стали способностями высокой Муки, хотя у Мараша способностью высокой Муки была только Горящая кровь. Телвиэль также получил три единицы временной Муки, но ему и без того хватает проблем. Его Истинное Имя изменилось, а значит, на весь следующий месяц сложность всех бросков на обращения и прочие сверхъестественные действия возрастает на три (так как Телвиэль получил от Мараша три умения). К тому же на протяжении одной недели сложность использования Нахождения сокрытого будет на единицу выше обычной (потому что это умение обычно стоит один «балл формы»). Горящая кровь и Улучшенная инициатива считаются пассивными умениями, поэтому штраф к сложности на них не распространяется.*

В игре Апокалиптическая форма Телвиэля снова изменилась. Если раньше его крылья отражали землю, теперь эта земля покрыта выгоревшими проплешинами и трещинами, сквозь которые сочится раскаленная лава. Когда Телвиэль принимает Апокалиптическую форму, его глаза горят красным пугающим светом, из-за которого все твердые преграды словно становятся слегка

прозрачными – так проявляются Улучшенная инициатива и Нахождение сокрытого. Телвиэль уже начинает сожалеть о том, что поглотил умения Мараша. Его сущность изменилась, и теперь он уже не ощущает себя тем неутомимым воздушным Ангелом Эрозии, которым был когда-то.

Тяжелые последствия

Может показаться, что последствия поглощения Апокалиптической формы другого демона слишком жестоки и неоправданны. Если в обычных условиях поглощение души никак не отражается на механике игры, то почему присвоение чужих умений так сильно влияет на демона?

Причина в том, что все Апокалиптические формы, в отличие от Знаний, уникальны. У двух демонов Знание Пламени может проявляться по-разному, но оно все равно остается Знанием Пламени и следует определенным законам и правилам, установленным творцом много эпох назад. Аналогично, поглощение тайн Кнута Башиэль не означает вбирания сути самой Башиэль, а всего лишь получение известной ей информации.

Но Апокалиптическая форма у каждого демона своя, даже в рамках одного образа. Как уже говорилось, только Истинное Имя *определяет* суть демона четче, чем его форма проявления. И поглощение этой уникальной сути приводит к слиянию нападающего и его жертвы. Менно поэтому риски – и выгоды – в этом случае выше.

Само собой, White Wolf полностью поддерживают тех Рассказчиков, которые решат наложить подобные ограничения и на поглощение души.

Опциональные Апокалиптические формы

Некогда демоны меняли обличие силой мысли – их тела превращались во все, что только поддавалось осмыслению. Они могли стать животными, движущимися столпами огня и ветра и даже бесплотными абстракциями, например, музыкой, болью и красотой. Увы, нынешний Мир Тьмы не может похвастаться широким распространением веры, и те остатки энергии, что еще сохранились в нем, не позволяют сохранить такую изменчивость. Но для существ, которые сбежали из предположительно вечного заключения, нет ничего невозможного. Запасы Веры и железная воля и сейчас дают возможность менять облик в соответствии с ситуацией.

В данном разделе приведены две системы, позволяющие персонажам менять апокалиптическую форму в процессе игры и выбирать разные способности для каждого хода. Первая система применяется в тех случаях, когда персонаж хочет воспользоваться умением, связанным с любым из известных демону Знаний. Второй, более «вольный» метод, позволяет использовать в буквальном смысле слова любые способности, какие только может вообразить игрок, но с условием, что они соответствуют общим представлениям о том или ином адском Доме. Как обычно, Рассказчик сам решает, будут ли эти правила применяться в игре.

Смешение способностей разных Знаний

У каждого Знания, описанного в основной книге правил, если свои Апокалиптические формы, которые являются физическим выражением тех сил и умений, которые и составляют само знание. Первичное знание персонажа – те обращения, которые он лучше всего знает и легче всего выполняет, - определяет Апокалиптическую форму демона. Но по мере того, как персонаж привыкает к телесной оболочке, он осваивает и другие знания, благодаря чему получает доступ к новым уровням сверхъестественной силы, поэтому вполне логично, что физическое выражение его умений тоже становится более разнообразным.

Эта система позволяет персонажу применять те умения Апокалиптической формы, которые проистекают из известных ему Знаний. Когда демон принимает истинный облик, игрок может выбрать любую из способностей, относящихся к Апокалиптическим формам тех Знаний, которыми

владеет его персонаж. Применение способности, не относящейся к первичному Знанию персонажа, требует успешного броска на Веру (сложность 7) или траты пункта Веры для получения автоматического успеха. Если игрок хочет воспользоваться несколькими умениями, не относящимися к первичному Знанию, сложность броска возрастает на единицу за каждую дополнительную способность, максимум до 10. Если бросок проваливается, персонаж теряет единицу временной Веры (как обычно). Намеренное проявление способностей высокой Муки добавляет демону единицу временной Муки за каждую такую способность. При выборе альтернативных умений действуют следующие ограничения:

- персонаж не может проявить более восьми способностей – четыре способности низкой Муки и четыре способности высокой Муки, как обычно.

- количество выбранных способностей определенного Знания не может превышать значения данного Знания у персонажа. Т. е. демон с двумя точками в Знании Бурь не может проявить более двух умений этого Знания.

При желании персонаж может менять способности своего истинного облика хоть каждый ход, но добавление или замена умения каждый раз требует успешного броска на Веру или траты единицы Веры.

***Пример**: Персонажа Джима, Ганвиэля, в темном проулке настигла пара рабов Привязанного, так что ему пришлось принять Апокалиптическую форму. Ганвиэль – Изверг, у него три точки в Знании Порталов (первичное знание), плюс по две точки в Знании Света и Знании Желания. Образ Порталов не слишком подходит для сражений, поэтому Джим хочет воспользоваться некоторыми умениями Знания Желания. Сначала Джим выбирает из тех умений, что соответствуют истинному облику его персонажа, Повышенную Осведомленность и Ауру неудачи. Так как у демона всего две точки в Знании Желания, Джим может выбрать не больше двух умений этого знания. Поразмыслив, он останавливается на Когтях и Яде. Теперь Джим должен или сделать бросок на Веру со сложностью 8 (начальная сложность 7 +1 за вторую способность чужой формы) или потратить пункт Веры для получения автоматического успеха. Он тратит Веру, и преображение происходит автоматически. Персонаж также получает не менее трех единиц временной Муки (из-за проявления трех умений высокой Муки). В следующий ход Джим аналогичным образом может выбрать совершенно другой набор способностей, учитывая изменившуюся ситуацию.*

Когда персонаж применяет способности непервичного Знания, его облик отражает такое смешение форм. В примере выше гибкая, закутанная в тени фигура Ганвиэля становится более пропорциональной, а его черты под влиянием Знания

Желания обретут темную, точеную красоту. При сочетании умений разных Знаний подумайте над тем, как меняется внешность вашего персонажа, и опишите эти изменения Рассказчику и другим игрокам.

Создание собственных способностей Апокалиптической формы

Если вам кажется, что предыдущая система накладывает на ваш стиль игры слишком много ограничений, то предложенный ниже метод позволяет персонажу применять практически любые умения Апокалиптической формы. Эти способности не являются частью Знаний и зависят исключительно от вашего воображения и общих представлений о Доме вашего персонажа. Даже если ваша фантазия безгранична, а персонаж числится среди творцов Вселенной, все же у него есть определенные склонности и мнения, вложенные в его душу самим Создателем.

При использовании данного метода ваш персонаж начинает игру с Апокалиптической формой по своему первичному Знанию, как указано в основной книге правил, но в любой момент может заменить одно или несколько умений теми способностями, которые лучше подходят к текущей ситуации. Эти способности могут быть любыми (если они соответствуют природе выбранного Дома), хотя окончательное решение об их допустимости принимает Рассказчик.

Создание новой способности Апокалиптической формы требует успешного броска на Веру. Сложность броска и требуемое количество успешных баллов зависят от ряда факторов. Сложность создания умения низкой Муки равна 8, умения высокой Муки – 7. За каждое повышение Атрибута, дополнительный кубик повреждений или снижение сложности, обеспечиваемые вводимой способностью, нужно получить один успешный балл. Отдельные способности, наделяющие персонажа специальными возможностями (например, не оставлять следов или не уставать при беге), требуют от одного до трех успешных баллов, в зависимости от их масштабности. Окончательное решение о количестве требуемых успешных баллов принимает Рассказчик, который может увеличить или уменьшить это число по своему желанию (в том числе и без учета наших рекомендаций). Если бросок проваливается, персонаж теряет пункт временной Веры (как обычно). Можно потратить временную Веру, чтобы получить автоматический успех (один пункт Веры за каждый успешный балл).

***Пример**: Джим хочет создать для Ганвиэля две новые способности Апокалиптической формы – повышенную Сообразительность и умение запоминать все, что видит и слышит находящийся в истинном обличии демон. За каждую новую способность нужно выполнить бросок на Веру; так как обе они – низкой Муки, то сложности бросков равна 8. Джим хочет, чтобы улучшенная Сообразительность добавляла +2 к Сообразительности персонажа, поэтому при броске на Веру ему нужно набрать два успешных балла. Фотографическая память напрямую на броски не влияет, поэтому нужное количество успешных баллов определяет Рассказчик. Это умение весьма полезно, но по природе своей оно пассивно, поэтому Рассказчик считает, что для получения этой способности Джиму надо набрать два успешных балла.*

Однажды созданная способность становится неотъемлемой частью формы Проявления персонажа и сохраняется до тех пор, пока ее не заменят новой. Одновременно у персонажа не может быть более восьми умений Апокалиптической формы (четыре – низкой Муки и четыре - высокой Муки).

Правила Домов

У демонов выбор способностей Апокалиптической формы ограничен природой их Дома и теми склонностями, которые вложил в них Господь. У Пожирателя необходимость врать вызывает примерно такие же затруднения, как у Дьявола – превращение своей сияющей кожи в медвежью шкуру. Ниже указаны Способности и Атрибуты, которые может менять каждый из Домов, а также общие замечания по их специальным способностям. Так, в вышеприведенном примере Изверг Ганвиэль за счет умений Апокалиптической формы может повысить только Интеллект, Восприятие или Сообразительность.

Осквернители

Ангелы Глубин были музами, и под действием их чар душа человека постоянно тянулась к морю. Их называли духами желания, чьей задачей было научить людей тому, как в самом себе искать отгадки тайн мироздания. К сожалению, желание – обоюдоострое оружие, и точно так же, как люди стремились к Ламмасу, Ангелы Глубин мечтали присоединиться к человечеству. Это одиночество подвигло многих из них присоединиться к восстанию против Неба, а страсть к людям дала Осквернителям силы вдохновлять адское воинство на беспримерный героизм перед лицом бесчисленных противников. Впавшие в гнев Ламмасу способны не только выкрикивать призывы – они насылают на землю разрушительные бури и обрушивают на побережья удары волн высотой в сотни футов. Загадочные, непостижимые, обаятельные, прекрасные Осквернители опасны, как бушующее море. Благодаря эти особенностям Ламмасу обзаводятся умениями, которые позволяют им читать в душах людей – а также падших – и воздействовать на них. Как правило, Осквернители среди способностей Осквернителей есть умение считывать чужие эмоции, подхлестывать чувства за счет всплеска феромонов и создавать сильнейшую страсть путем воздействия на гормональный уровень жертвы.

Помимо этих способностей, Ламмасу в Апокалиптической форме часто демонстрируют умения, свидетельствующие об их близости к морю и обитающим в глубинах тварям. Хрящеватая плоть, ядовитое жало и мощные щупальца – вот те физические отличия, которыми могут обзавестись Осквернители.

Атрибуты: Внешность, Обаяние. Манипулирование.

Способности: Эмпатия, Выразительность, Исполнение, Хитрость.

Аура желания: Осквернитель обрушивает на смертных волны яростного желания и отчаяния. Радиус действия ауры в ярдах (0,9 м) равен значению Муки демона. Если жертва не выполнила успешный бросок на Силу воли (сложность 8), она не может действовать до тех пор, пока не покинет зону действия ауры. Демоны невосприимчивы к этой способности.

Проблеск души: если Осквернитель встречается с жертвой (человеком или демоном) взглядом, он может в общих чертах определить характер этого существа. Выполняется бросок на Восприятие + Бдительность (сложность 7); в случае успеха демон узнает Характер и Маску оппонента.

Усыпляющее прикосновение: Осквернитель одним прикосновением может погрузить жертву в глубокий сон. Когда демон прикасается к голой коже жертвы, выполняется противопоставленный (resisted) бросок на Силу воли (у Осквернителя сложность броска равна 6, у его жертвы – значению Муки демона). Если Осквернитель набирает больше успешных баллов, жертва впадает в почти коматозное состояние и остается в нем несколько ходов (их число равно значению Веры персонажа).

Хрящеватая плоть: кожа демона становится толстой и плотной, она спокойно выдерживает любые тупые удары. Нанесенные персонажу поверхностные повреждения перед броском на поглощение уменьшаются наполовину.

Пожиратели

Рабису – ангелы живой природы, духи лесов, полей и пустынь, изобретатели охоты. Именно они создали непреложные законы природы и запустили круговорот жизни, благодаря которому на протяжении многих тысячелетий процветали и множились флора и фауна планеты. В отличие от своих старших собратьев, Рабису мало интересовались такими понятиями, как политика и философия. Они жили настоящим, с головой погружаясь в жестокую радость погони или упиваясь многоцветием первых весенних побегов. От Небес они отвернулись потому, что в глубине души знали: они поступают правильно и достойно, и в Войне Гнева Пожиратели без колебаний и сомнений сражались со своими бывшими товарищами. Рабису отличаются прямотой, доходящей до жестокости, и эта особенность влияет на их способности. Умения Апокалиптической формы помогают им общаться с миром природы, который они так хорошо знают. Кожа хамелеона, улучшенная мускулатура, неутомимость – вот самые распространенные их способности, так же, как и разнообразнейшие сочетания клыков, когтей и рогов.

Помимо этих способностей, Пожиратели нередко обладают умениями, которые позволяют им добывать пропитание, залечивать раны и взаимодействовать с природой на уровне, недоступном людям. К таким умениям относятся фотосинтез, клеточная регенерация и мимикрия.

Атрибуты: Сила, Ловкость, Выносливость.

Способности: Знание животных, Рукопашный бой, Запугивание, Выживание.

Глаза хищника: радужка у Пожирателя желтеет, его глаза обретают сходство с волчьими или тигриными. Сложность всех бросков на Запугивание уменьшается на два.

Мускусный запах: от Пожирателя исходит нестерпимая вонь, от которого страдают все, кто попадает в зону поражения (радиус действия в ярдах равен значению Веры демона). Если жертве не удается выполнить успешный бросок на Выносливость (сложность 8), ее запас бросков на все действия уменьшается на два кубика. Эффект сохраняется до конца эпизода (сцены).

Подражание: Пожиратель настолько хорошо управляет своими голосовыми связками, что может сымитировать практически любой природный звук. Персонажу нужно услышать голос или звук, которому он собирается подражать; затем игрок выполняет бросок на Восприятие + Исполнение. Начальная сложность равна 8, но она уменьшается на единицу за каждый последующий ход, который персонаж потратил на прослушивание нужного звука. В случае успеха демон может в любой момент изобразить этот звук (пока находится в Апокалиптической форме).

Цепкая плоть: тело демона покрыто миллионами крохотных, размером с молекулу, крючков, благодаря которым персонаж может зацепиться практически за любую поверхность. Выполнив успешный бросок на Ловкость + Атлетизм (сложность 8), демон может вскарабкаться по самой гладкой поверхности, даже по стеклу.

Дьяволы

Намару, первые среди падших, некогда были Божьими Вестниками, разносившими слово Создателя по всей Вселенной и направлявшими труды остального Небесного Воинства. Позже их назвали защитниками человечества, поскольку они обратили свое величие и дарованную свыше власть на благо людей. Дьяволы – непревзойденные предводители и политики, даже самые корыстные ангелы этого Дома способны на проявление притягательного величия и высокомерной гордости. Из этого следует, что Дьяволы в основном концентрируются на общественной и политической власти и развивают способности, которые позволяют завоевывать чужие сердца (как через любовь, так и через страх). Это могут быть любые подходяще умения, от способности привлечь и удержать внимание до возможности внушить смелость или верность совершенному незнакомцу, а также сверхъестественная чувствительность, которая позволяет демону выявить ложь или враждебные намерения. Вся сущность Дьявола состоит во власти над окружающими; его естественная задача - подчинение людей и падших своей воле с помощью хитроумных уловок или же ослепительного, подавляющего величия.

Все вышесказанное не значит, что Дьяволы не могут самостоятельно постоять за себя; они были военачальниками адского воинства и очень серьезно относились к званию защитников человечества. Намару обладают целым набором боевых дополнений, от блестящей прочной чешуи и до крыльев с бритвенно-острой серебряной окантовкой. Как правило, боевые умения Дьяволов более точны и изящны в исполнении, чем грубая сила Рабису.

Атрибуты: Внешность, Обаяние, Манипулирование.

Способности: Этикет, Запугивание, Лидерство, Хитрость.

Ухо вруна: Дьявол автоматически определяет чужую ложь.

Аура величия: от головы и лица Дьявола исходит мерцающее золотистое сияние. Чтобы напасть на персонажа, смертные и демоны должны выполнить успешный бросок на Силу воли (сложность 8).

Крылья-лезвия: из плеч Дьявола вырастает пара белоснежных крыльев с острыми и гибкими, как лезвия, маховыми перьями. Чтобы атаковать противника в ближнем бою (или задеть его, промчавшись у него за спиной), нужно выполнить успешный бросок на Ловкость + Фехтование

(сложность 7, если демон стоит на ногах, 6 – в полете). Крылья наносят усиливающиеся повреждения с Силой +4.

Взор бездны: глаза Дьявола наполняются подвижной тьмой, которая струится по лицу или порождает щупальца и «пальцы». У демона или человека, встретившегося с Дьяволом взглядом, все запасы бросков на протяжении хода уменьшаются на три кубика, если только не удалось выполнить успешный бросок на Силу воли (сложность 7).

Изверги

Неберу пролагали маршруты движения звезд, упорядочивали времена года и надзирали за величественным механизмом, который мы называем Вселенной. Они были инженерами судьбы и превратили свое понимание упорядоченных процессов космоса в знание, которое позволило им прозревать прошлое и будущее и одной силой мысли переноситься на огромные расстояния. Но чем больше узнавали Изверги, тем отчетливей они осознавали, насколько мало им известно на самом деле; чем больше информации они получали, тем упорней проводили розыски и исследования. После побега из Бездны Изверги увидели, что за тысячелетия небрежения Вселенная пошла вразнос и сейчас напоминает механизм, который вот-вот рассыплется на части. Движимые желанием вернуть свои былые знания и, возможно, восстановить Великий Замысел, Неберу развивают умения, которые усиливают их интуицию, восприимчивость и познавательную способность. Помимо этого, они отдают предпочтение возможностям, которые позволяют развивать скорость, улучшают маскировку и помогают в обработке и сборе информации. Также распространены сверхъестественная восприимчивость (например, чувство опасности), усиление умственных способностей (чтобы быстро делать выводы) и умение скрывать или изменять внешность.

В дополнение к этим способностям Неберу иногда проявляют умения, которые позволяют сбивать с толку и дурачить врагов и создавать иллюзорный покров, скрывающий внешность демона. Такие призрачные ауры отвлекают внимание противника, ослепляют его яркими вспышками света или изменяют внешность персонажа, делая его похожим на кого-нибудь другого.

Атрибуты: Восприятие, Сообразительность, Интеллект.

Способности: Осведомленность, Интуиция, Расследование, Оккультизм.

Чувство опасности: Изверг очень остро чувствует возможную угрозу – если ему грозит опасность, Рассказчик выполняет бросок на Восприятие + Бдительность персонажа (сложность 6). Чем больше выпало успешных баллов, тем точнее будет представление о грядущей опасности.

Бесконечная книга: сложность бросков на все Познания уменьшается на два.

Невидимость: персонаж может направить лучи света вокруг своего тела, в результате чего становится невидимым. Для этого ему нужно поддерживать концентрацию внимания – чтобы сохранить невидимость, каждый ход выполняется бросок на Интеллект + Маскировка (сложность 6). Если персонаж пытается совершить другое действие, требующее броска, он снова становится видимым. Демоны воспринимают такую невидимость точно так же, как и любую иллюзию, т. е. могут разоблачить ее.

Марево: персонаж может создать иллюзорную ауру, которая изменяет его внешность и позволяет скрыть отличительные признаки от отдаленного или невнимательного наблюдателя. Выполняется бросок на Интеллект + Хитрость (сложность 6). Чтобы увидеть настоящий облик персонажа, наблюдатель должен набрать больше баллов в броске на Восприятие + Бдительность (сложность 7). Демоны воспринимают такую маскировку точно так же, как и любую иллюзию, т. е. могут разоблачить ее

Преступники

Аннунаки были строителями земли, архитекторами гор и степей, отцами землетрясений и вулканов. Их воля привела в движение континенты и дала толчок к изменению земной поверхности, этому нескончаемому потоку медленных чудес, за которым должно было наблюдать человечество. После Падения Преступники стали наставниками людей, которых они научили обращаться с огнем,

работать с камнем и подчинять себе металл. Аннунаки отдают предпочтение умениям, которые позволяют им в полной мере контактировать с землей во всей ее славе и величии, будь то огнеупорная кожа, мускулы, крошащие камень или мнущие металл, как глину, или глаза, видящие в кромешной тьме. Эти же способности неплохо помогают в бою, но такое совпадение случайно. Преступники развили умения, без которых не обойтись в их работе, и оставили сражения всем желающим.

Помимо этих способностей Аннунаки развили умения, повышающие восприятие и позволяющие лучше понять механические устройства. Часто встречается умение видеть в полной темноте, а также возможность кожей ощущать легчайшие колебания. Также ценится интуитивная способность понять назначение предмета, хотя недавно вернувшиеся на Землю Аннунаки с трудом привыкают к высокотехнологичным изобретениям последнего времени.

Атрибуты: Сила, Интеллект, Восприятие.

Способности: Ремесло, Наука, Выживание, Технология.

Разрушающее прикосновение: прикоснувшись к предмету, Преступник может считать его гармонические колебания и одним точным нажатием расколоть предмет. Игрок выполняет бросок на Веру; сложность зависит от относительной прочности предмета: 6 для стекла, 7 для дерева 8 для камня и 9 для металла. За каждый пункт Муки персонаж может раздробить один квадратный ярд (0,84 кв. м) вещества.

Метка создателя: выполнив успешный бросок на Восприятие + Осведомленность, Преступник автоматически узнает, кто создал предмет, а также когда и каким образом. Чтобы получить эту информацию, персонаж должен иметь возможность прикоснуться к предмету.

Тело из магмы: от плоти Преступника исходит оранжевое сияние, как от расплавленной стали. Все, кто соприкасается с демоном, получают один уровень летальных повреждений за каждый ход контакта. Горючее предметы вспыхивают от прикосновения к коже демона.

Абсорбция: тело демона впитывает неорганическую материю. Конечности Преступника становятся своеобразными живыми инструментами, или же его тело покрывается целым набором острых лезвий, крючков и шипов. Выполнив успешный бросок на Веру (сложность 7), демон может поглотить любое неорганическое вещество, не испытывая при этом никакого дискомфорта и не получая повреждений. Помните, что эта способность сохраняется только до тех пор, пока демон остается в Апокалиптической форме: когда падший возвращает себе человеческий облик, все «выращенные» дополнения исчезают.

Кнуты

Некогда Ашару разносили дыхание самого Господа. Они вкладывали искру жизни в тела людей, а затем следили за взрослением и развитием своих подопечных. Эти ангелы-хранители парили в теплых потоках над Раем, готовые в любой момент придти на помощь. После Падения Ашару с их острым зрением и пониманием сути здоровья (и болезни) стали весьма зловещими фигурами, способными подарить как жизнь, так и ужасную смерть. Падшие Кнуты обладают способностями, отражающими их давнюю связь с ветрами и власть над жизненной энергией. К самым распространенным умениям относятся величественные крылья или умение падать без получения повреждений, а также возможность вливать в тело жизнь через прикосновение, дыхание или поцелуй. Мстительные и страдающие от высокой Муки Кнуты – это кошмарные твари, из тел которых сочится жизненная энергия, принимающая форму болезненных опухолей, покрытых зараженной слизью когтей или облаков спор, благодаря которым восприятие демона распространяется даже на герметично закрытые помещения.

Помимо этих способностей Кнуты, помнящие о своих былых обязанностях, обладают умением обострять восприятие. Их зрению может позавидовать ястреб, их кожные покровы ощущают малейшие изменения атмосферного давления, а обонятельные луковицы различают запахи за много миль от самого демона.

Атрибуты: Выносливость, Сообразительность, Восприятие.

Способности: Бдительность, Атлетизм, Эмпатия, Медицина.

Плоть мученика: в Апокалиптической форме Кнуты игнорируют все штрафы на ранения.

Целенная слюна: раз за эпизод (сцену) Кнут может зализать раны человека или демона. В результате залечиваются все поверхностные повреждения или один уровень летальных повреждений, или же один уровень усиливающихся повреждений переходит в летальные.

Облако спор: один раз в день тело Кнута может испустить облако спор, которые настолько легки, что держатся в воздухе и разносятся ветром. Живые существа, оказавшиеся на пути такого облака, собирают на кожу и одежду целые колонии микробов, но другого вреда не получают. На протяжении эпизода (сцены) Кнут получает от спор сенсорную информацию. Иными словами, он видит и слышит все, что происходит поблизости от облака спор, как если бы сам находился в этом месте.

Заразное прикосновение: одним прикосновением нут может заразить жертву смертельной болезнью. Количество поверхностных повреждений, полученных жертвой, равно значению Муки у демона. Если бросок на Выносливость (сложность 7) оказался неудачным, жертва раз в день получает один уровень летальных повреждений. Длительность этого эффекта в днях равно значению Муки Кнута.

Убийцы

Рано или поздно все должны умереть, и именно Халаку положили начало этому процессу. Ангелы Смерти были последними из созданных Господом небожителей и должны были тенью следовать за другими ангелами, уничтожая все дряхлое, немощное и устаревшее. Так космос поддерживал вечное движение, вновь и вновь воссоздавая себя вместо того, чтобы стоять на месте, но Убийцы видели только горечь и ужас, которые их работа вызывала у людей. Они не меньше других ангелов любили человечество, а наложенное на них проклятие было, возможно, самым жестоким из всех. Отныне они должны были собирать жизни не только растений и животных, но и мужчин и женщин. Им пришлось отнимать жизнь у тех, кого они любили больше всего на свете, и эта пытка, предвещавшая Ад, терзала их на протяжении Войны Гнева и последовавших затем событий. Но Убийцы по-прежнему считают отнятие жизни своим мрачным долгом, и их умения отражают этот настрой. Коснувшись живого существа, эти демоны могут проверить здоровье, ослабить боль или же ввести человека в состояние, похожее на смерть.

Помимо этих способностей, Халаку также обладают умениями, которые позволяют им во время выполнения обязанностей передвигаться быстро и незаметно. К таким силам относится умение двигаться совершенно бесшумно, проходить сквозь щели в дверях и окнах и окутывать себя покровом тьмы.

Атрибуты: Ловкость, Манипулирование, Восприятие.

Способности: Осведомленность, Интуиция, Религия, Маскировка.

Взгляд смерти: в Апокалиптической форме Убийца могут определить состояние здоровья человека, просто посмотрев на него. Бросков не требуется. Убийце достаточно одного взгляда, чтобы понять, насколько человек близок к смерти (по естественным причинам или из-за травм).

Бесшумные шаги: во время движения Убийца не производит никакого шума, из-за чего кажется, что демон беззвучно скользит над землей.

Аура тьмы: Убийца окружает себя сферой тьмы радиусом в несколько ярдов (количество ярдов равно значению Веры персонажа). Любые источники света (естественные и искусственные), оказавшиеся в этой зоне, гаснут и повторно не загораются. Все персонажи (кроме самого демона), оказавшиеся в зоне действия этого умения, подчиняются правилам по Бою вслепую (см. Главу 9 основной книги правил).

Крик банши: один раз за сцену (эпизод) Убийца может издать ужасный вопль, вызывающий у врагов ощущение приближающейся смерти. Любое существо (как враги, так и друзья), оказавшееся в зоне действия этого умения, старается убежать прочь от демона, если только не выполнит успешный бросок на Силу воли (сложность 8). Радиус действия умения в ярдах равен значению Веры Убийцы.

Образы Ада

Не знаете, как выглядит Апокалиптическая форма вашего персонажа? Обратитесь к источникам, которые подстегнут ваше воображение.

Живопись: сходите в музей или возьмите книгу по истории искусств и пролистайте ее. Средневековые художники и их младшие собратья часто изображали дьяволов. Демонов и ангелов всех видов и размеров. Обратите особое внимание на работы Иеронима Босха и Сальвадора Дали. На самых известных картинах Босха («Искушение св. Антония», «Сад земных наслаждений», «Рай и Ад») запечатлены Небеса, Эдем, Ад и Чистилище во всем их мрачном великолепии. Дели использует схожие образы, которые из-за искажения производят сюрреалистическое впечатление. Многие его работы слишком абстрактны, чтобы можно было использовать их при создании персонажа, но его фигуры людей, при всей их странности и необычности, вполне могут стать источником вдохновения. Также уделите время картинам Гюстава Доре (его рисунками часто иллюстрируют «Ад» Данте и «Потерянный рай» Мильтона).

Фильмы: посмотрите «Пророчество» (и его сиквелы), чтобы понять, как выглядят ангелы во время сражения. Если вы хотите познакомиться с другими демонскими персонажами, обратите внимание на фильм «Ночной народ» («Ночное племя»), снятый Клайвом Баркером по собственному роману «Кабал» (в России известен как «Ночное племя»). И если уж мы вспомнили Клайва Баркера, нельзя не упомянуть серию фильмов «Восставший из ада», который поможет вам при создании персонажа с высокой Мукой. Если же вам хочется сделать своего демона не совсем обычным, воспользуйтесь анимэ. Вам помогут такие произведения, как «Манускрипт ниндзя» (Ninja Scroll) и «Синдзюку – город-ад» (Demon City Shinjuku). Если у вас крепкий желудок и стальные нервы, посмотрите также «Уроцукидодзи» (Urotsukidoji) и «Ангела тьмы» (Inju Kyoshi), где демонское… уродство показано в полной мере.

Книги: в первую очередь обратитесь к научно-популярным изданиям и справочникам. Особое внимание обратите на мифологические энциклопедии. В книжных магазинах не так уж сложно найти «словари» и «энциклопедии», посвященные ангелам и демонам, нужно лишь повнимательней посмотреть на полки с религиозной и оккультной литературой. Художественная литература тоже может стать неплохим подспорьем. Серия «Воплощения бессмертия» Пирса Энтони предлагает неплохие примеры персонификации абстрактных идей (в том числе и смерти, что поможет при создании персонажа-Халаку). Можно воспользоваться романами Дугласа Клегга – в одном из них представлен Абаддон, владыка Ада, а в книге You Come When I Call You (на русский не переведена) действует существо, известное как Ангел Скорби (Desolation Angel). Годятся и религиозные романы Фрэнка Перетти (This Present Darkness и Pircing the Darkness). И, наконец, прочтите «Добрые предзнаменования» Терри Пратчетта и Нила Геймана. Эта книга, при всей ее юмористичности, дает неплохое представление о взаимоотношениях между ангелами и демонами.

Комиксы: ну да, технически, комиксы – это сочетание живописи и книги, но в результате этого совмещения получилось нечто совершенно новое, и это новое может стать неплохим источником вдохновения там, где речь заходит о создании Апокалиптической формы персонажа. В первую очередь обратите внимание на три серии: «Хеллбой», «Люцифер» и «Песочный человек». «Хеллбой» Майка Миньолы – это классический комикс о герое со сверхъестественными способностями, который на самом деле является огромным красным демоном со спиленными рогами и тяжелым каменным кулаком. Подтолкнуть вашу фантазию может не только сам Хеллбой, но и все то множество жутких сверхъестественных существ, которые действуют в каждой истории серии. «Люцифер» - тоже неплохой выбор. В этом комиксе показана деятельность самого Денницы, оказавшегося в мире смертных. Здесь он встречается с ангелами, другими демонами и богами - неплохая подпитка воображения. «Люцифер» - это ответвление от серии «Песочный человек», которую тоже нельзя обойти вниманием, поскольку в ней действуют персонажи из снов и мифов, которые помогут вам создать впечатляющие образы ваших персонажей.

Мифология / религия: в мифах и религиозных преданиях полным-полно богов, демонов, ангелов, джиннов, фей и других сверхъестественных существ, которые, как считалось, обитают на земле. С определенной натяжкой можно сказать, что нашим современным представлениям о демонах мы обязаны ближневосточным религиям: появился этот образ в зороастризме, развился благодаря христианству и иудаизму и, наконец, перешел в ислам. Жуткие описания ангелов можно найти даже в Библии (там это многоглазые существа с множеством конечностей, а также другими физическими особенностями) и в иудейской Каббале. Отлично подходят и азиатские мифы (китайские, японские и индийские). Космологические учения этих религий просто кишат описаниями различных демонов, и вы можете почерпнуть из низ вдохновение для описания вашего персонажа.

Вопрос баланса

В этом разделе рассказывается об опциональных системах, позволяющих уменьшать или увеличивать возможности Апокалиптической формы демона. Учтите, что слишком большое число таких опций сильно влияет на ход и атмосферу игры. Как обычно, используйте «золотое правило»: если эти правила вам подходят, пользуйтесь ими. Если нет – обходитесь без них.

Наследие и облик

Большая часть этой главы посвящена развитию Апокалиптической формы демона, но если ваша игра в основном посвящена смертным и подразумевает относительно «человечных» персонажей, тогда вам, вполне возможно, понадобится понизить силу и мощь персонажа. Сделать это можно, в частности, с помощью Дополнения Наследие. Именно Наследите определяет, насколько хорошо ваш персонаж помнит свое давнее прошлое. Персонаж может помнить не все способности Апокалиптической формы, а чем меньше он помнит, тем меньшей силой обладает. Чем выше значение Наследия, тем лучше персонаж помнит истинный облик и все его возможности. Если у персонажа вообще нет Наследия, он просто не помнит свою Апокалиптическую форму. Если Рассказчик разрешает повышение Дополнений по ходу игры (см. Главу вторую), каждая точка в Наследии позволяет вспомнить одно умение низкой Муки. Когда значение Наследия достигает пяти, демон восстанавливает все четыре умения высокой Муки. Это опциональное правило позволяет варьировать возможности Апокалиптической формы и подгонять их под нужды игры.

Высокая и низкая Мука – нужна ли разница?

Если Рассказчик допускает в игре это правило, персонаж может игнорировать разницу между способностями высокой и низкой Муки. Помимо этого, при обращении к умению высокой Муки значение Муки демона не увеличивается. При желании ваш персонаж может проявить все восемь способностей, не получив за это никакого наказания. Понятно, что такой подход больше годится для ориентированной на действие игры и эпических хроник. Терзания демонов ослабевают, а умение «надрать задницу» переходит на новые уровни. Если ваша хроника больше напоминает «Блейда 2», чем «Пророчество», обсудите с Рассказчиком эту возможность.

Минимизация Апокалиптической формы

Возможно, вы и Рассказчик считаете, что Апокалиптическая форма делает вашего персонажа слишком сильным. В конце концов, игра-то не об этом. Вы можете ослабить персонажа, чтобы сделать его борьбу по-настоящему отчаянной и опасной. Ниже приводятся советы по уменьшению возможностей Апокалиптической формы.

- Вообще не вводите в игру истинный облик. Ограничьте персонажа его Знаниями и врожденными способностями.
- Оставьте по *две* способности высокой и низкой Муки. Так вы ограничите мощь персонажа, не лишая его истинного облика.
- Введите правило, согласно которому каждый переход в форму Проявления требует траты одного (или даже двух, если хотите) пункта Веры. В этом случае форма станет менее доступной, и игрокам придется подумать над тем, в каких ситуациях применить ее способности, а каких - воздержаться.
- Каждый раз, когда персонаж переходит в Апокалиптическую форму, он получает временное психическое расстройство. Это объясняется тем, что при принятии истинного облика демон во всех подробностях вспоминает Бездну – со всеми вытекающими последствиями. Психоз выбирает игрок или Рассказчик, расстройство сохраняется несколько часов (по значению постоянной Муки персонажа).

Слуги и Апокалиптическая форма

При желании демон может одарить своего слугу одной или несколькими способностями Апокалиптической формы. Как правило, в ход идут только умения низкой Муки – наделение человека способностью высокой Муки опасно как для демона, так и для слуги. Отсюда не следует, что такой «дар» невозможен, но последствия его могут быть намного серьезнее, чем обычная расплата за сделку с демоном.

Слуги с высокой Мукой

Если Мука демона равна или ниже 7, он, невзирая на опасность, может поделиться со слугой четырьмя способностями высокой Муки. В чем заключается опасность? Когда падший передает человеку одно из умений высокой Муки, он поддается своей демонской природе и вспоминает о Бездне. Он вливает в слугу собственную память о пронизывающем ветре, холодном одиночестве, ужасной веренице человеческих бед и неудач и сам заново переживает этот кошмар. Поэтому за каждое умение высокой Муки, переданное слуге, демон получает пункт временной Муки.

Но это еще не конец. Слуга тоже ощущает Муку, но человеческий разум не рассчитан на память о бесконечных страданиях. За каждую обретенную способность высокой Муки слуга получает одно психическое расстройство. Как правило (хотя и не всегда), эти психозы связаны с договором, заключенным между слугой и его хозяином.

***Пример**: Баашар, мастер Кузнечного Дела, решила усилить свою прислужницу Марчеллу, передав той одно из умений высокой Муки. Она наделила Марчеллу способностью превращать пальцы в лезвия, наносящие усиливающиеся повреждения с Силой +2. Но за все надо платить. В процессе наделения Баашар получила единицу временной Муки, а Марчелла – психическое расстройство. Так как ранее заключенная сделка должна была сделать Марчеллу хорошим хирургом, психоз связан со здоровьем и болезнями (теперь женщина страдает боязнью микробов).*

Призыв слугой Апокалиптической формы

Чтобы активировать полученные от хозяина улучшения, слуга выполняет бросок на Силу воли (сложность 6). Но этот процесс отличается от принятия демоном Апокалиптической формы. Когда падший переходит в истинный облик, для проявления всех или любой из его способностей достаточно одного броска. Человеку приходится выполнять бросок для использования каждой из

способностей. Если у слуги есть Громовой голос и Невосприимчивость к огню, для активации каждого из этих умений ему нужно выполнить отдельный бросок. Если бросок оказался неудачным, трансформации не происходит. При провале слуга теряет пункт временной Силы воли. Потратив единицу Силы воли, можно автоматически «запустить» выбранную способность.

KMJ
2007

Из оказываемого собственности уважения, как из отравленного фонтана, проистекает все то зло и порок, которое делает сей мир столь ужасным в глазах мыслящего человека.

- Мэри Уолстонкрафт, *Защита прав женщины*

Инструменты проклятия

Огненные мечи. Короны из золота. Троны из цельных глыб обсидиана. Зеркала, которые отражают удаленные события. Такие волшебные предметы – вернее, *реликвии* – важные элементы игры «Демоны: Падшие».

До падения у небожителей не было нужды в инструментах – предметы, которыми они *якобы* пользовались, были просто отражением природы ангелов и их способности контролировать силу Творения, физическим проявлением их сути. После Падения названные Преступниками демоны начали ковать инструменты и реликвии для своих смертных последователей. Эти чудесные предметы были разработаны для того, чтобы открыть Творение для рук человеческих и позволить людям проявить свой славный потенциал, который в них видели мятежные ангелы. На этой стадии ни ангелы, ни демоны не пользовались реликвиями: им все еще хватало их собственных навыков и способностей.

Но за этим последовал ультиматум Михаила и Война Гнева. В отчаянных поисках преимущества над огромными силами Рая демоны изобрели ужасный принцип *оружия*, и впервые реликвии стали использоваться самими демонами. Изобретатели и ремесленники трудились в поте лица, создавая новые и все более мощные орудия разрушения, а также реликвии, которые могли защитить от атак или дать сведения о действиях их врагов.

Помимо гонки вооружений с Небесным Воинством, демоны-изобретатели создавали предметы для использования смертными. Смертные последователи, союзники и почитатели мятежных ангелов получали реликвии, которые позволяли им улучшить жизнь своих племён и неразвитых обществ или бороться с силами приверженцев Рая. Демоны также создавали реликвии для своих смертных *врагов* – проклятые вещи, которые предают своего хозяина, делая его менее полезным для Воинства, или

даже просто убивают его. Такие предметы могли дать человеку в дар или в качестве расплаты или просто оставить там, где ничего не подозревающий смертный мог бы на них наткнуться. Несколько развращённых изобретателей создавали проклятые предметы ради чистой радости разрушения, желая лишь того, чтобы люди, на чьей бы стороне те ни находились, гибли от их отравленных даров.

Когда демоны проиграли войну и были изгнаны в Ад, ни одна из их реликвий не ушла с ними. Вместо этого большинство демонических реликвий было уничтожено победоносными армиями Создателя, чтобы столь отвратительные устройства не искажали лик Творения. Горстка реликвий сохранилась и охранялась на случай, если они когда-нибудь понадобятся опять. Множество других потерялось, будучи спрятано в скрытых оплотах и тайниках, или прошло через бессчётные смертные руки. По прошествии эпох некоторые из них время от времени всплывали на поверхность, оказывая огромное воздействие на человеческое общество перед тем, как исчезнуть, оставляя по себе только мифы и истории. Святой Грааль, который лечит все раны благоволением Бога, меч короля Артура Эскалибур, волшебное зеркало мачехи Золушки – настоящие реликвии, стоящие за этими бледными легендами, могут всё ещё существовать, затерянные в огромном Творении, и ждать, пока их вновь найдут.

В отчаянии демоны спешно ищут старые оплоты и схроны, выслеживая потерянные реликвии в лабораториях алхимиков и архивах Ватикана только для того, чтобы обнаружить, что уцелевшие со времён Века Гнева чудеса также потеряли силу. Некоторые реликвии тех времен уцелели, но их мощь ослабла за тысячелетия, и их эффекты – лишь слабая тень чудес, которые они могли творить ранее. Но в этот век хаоса и возрождения любое чудо становится преимуществом, и поиск утраченных реликвий, равно как и создание нового оружия и артефактов, является главной целью многих демонов.

Основная книга правил вкратце касается темы реликвий и даёт правила создания персонажами собственных артефактов и устройств. Эта глава значительно расширяет информацию о реликвиях, предлагая более сложную систему их создания и знакомя читателя с некоторыми примерами давних и современных артефактов. Однако эти правила необязательны. Ваш Рассказчик может уменьшить значимость реликвий в своей хронике, не особо концентрируясь на изобретении и открытии мистических артефактов. Если Рассказчик введет эти правила в игру, вы можете использовать их для разработки реликвий, создаваемых и используемых персонажами.

Природа реликвий

Реликвии имеют всевозможные формы, размеры и внешний вид. Некоторые очевидны – мечи чёрной стали, которые вдруг вспыхивают огнём, или хрустальные скипетры, излучающие слепящее сияние. Другие предметы кажутся простым металлоломом, резным деревом или свёртками бумаги. Реликвии могут быть размером от иглы до бульдозера. Однако, вне зависимости от внешнего вида, компонентов и размеров реликвии, все они действуют по одному принципу.

Мироздание представляет собой обширный, необычайно сложный набор сил и принципов. Законы физики, законы эстетики, форма души, цвет неба – все эти вещи существуют потому, что так повелел Творец. Вселенная – обширная сеть нитей, где каждая нить – закон природы, эмоция, объект и так далее. Знания демонов позволяют им манипулировать этими нитями и принципами. Демоны понимают основы своего знания на идеальном, духовном уровне, так что они могут контролировать Творение всего лишь мыслью. Когда Дьявол призывает огонь Знанием Пламени, он не создаёт само пламя, но манипулирует самими принципами и значением огня и воспламенения так, что огонь просто *не может* не возникнуть.

Реликвии работают подобным образом, но с важными отличиями. Когда демон создаёт реликвию, он решает, какого эффекта он хочет добиться. Потом он манипулирует Творением для создания этого эффекта, но *останавливается в последний момент* перед завершением обращения. Вместо достижения результата он стабилизирует эту конкретную конфигурацию нитей и воли и формирует её в духовный узор. Когда узор стабилен, демон может поместить его в выбранный объект, который создаётся вокруг узора обращения или уже существует и который может вместить энергию.

Стабильный узор энергий в реликвии – это как ключ в замке – замке от двери самого Творения.

Концентрируя волю и энергию на реликвии, персонаж может активировать заключенный внутри нее стабильный узор, вызывая ранее заложенный эффект. Ключ повёрнут в замке, дверь открывается, и из неё вырывается Творение. Когда обращение или эффект прекращается, стабильный узор по-прежнему остаётся в реликвии. Таким образом, реликвию можно использовать раз за разом, пока она не распадётся на части, неспособная более проводить силы Творения.

Некоторые реликвии, такие как улучшенные предметы, сохраняют постоянный эффект улучшения, не нуждаясь в активации, как ключ, который открыл дверь и держит её открытой. Но такие предметы – это младшие реликвии, которые производят менее мощные эффекты. Для современной реликвии просто невозможно постоянно поддерживать действительно мощный эффект.

Реликвии полезны, но они также внутренне ограничены. Реликвия обычно содержит только *один* эффект, одну конфигурацию энергий. Некоторые редкие реликвии могут использоваться для вызова двух или более эффектов, но вне зависимости от количества эффектов, которые может проводить реликвия, это количество всегда ограничено. Реликвия может производить только те эффекты, которые в неё вложены создателем. Демон со Знанием Пламени может призывать и контролировать огонь многими способами, каждый раз выбирая новые конфигурации и обращения, те новые нити Творения, которых нужно коснуться, и потянуть, и завязать. Реликвия *не может* так поступить, не более чем автомобиль, внезапно решивший взлететь. Реликвия, содержащая обращение Исцеление Знания Пробуждения, не позволяет выполнить обращения Найти Верного или Очищение, хотя демон с тремя точками в Знании Пробуждения может выполнить все три эти обращения. Аналогично, создатель должен решить, будет ли реликвия выполнять нормальные эффекты или эффекты высокой Муки обращения. Если она может выполнять оба варианта обращения, создатель должен вложить в реликвию оба эффекта.

Другое, наибольшее, ограничение реликвий – необходимость *жертвы*. Давно прошли времена, когда реликвии срабатывали в любое время, подпитываемые только желанием пользователя и силами Творения. Современные реликвии – даже оставшиеся с древних времён – требуют от пользователя жертвы своей духовной энергии для активации эффектов. Эта энергия – рука, которая поворачивает замок Творения, это последний импульс силы, который связывает нити обращения и выпускает силу реликвии. То, какого *рода* жертва нужна для подпитки конкретной реликвии, зависит от многих вещей, включая мощь эффекта и пожелания создателя реликвии. Большинство реликвий требуют для активации броска Веры или Силы Воли, представляя жертву малой меры духовной энергии. Другие требуют траты очков Веры или Силы Воли или получения поверхностных или летальных повреждений. Третьи обладают более тонкими эффектами, плохо поддающимися измерению, и могут потребовать от пользователя расстаться с любимой вещицей или причинить боль тем, о ком он заботится.

Давайте проясним этот вопрос с помощью современной метафоры. Творение можно сравнить с массивной сложной компьютерной сетью. Демоны – прирождённые программисты, способные составлять код на лету и мгновенно перепрограммировать систему (в определённых параметрах) когда пожелают. Реликвии – это макросы, маленькие специализированные программы, которые оперируют с одной иконкой. Реликвию легко использовать – почти любой может щёлкнуть на иконке и запустить программу – но делает этот макрос только одну вещь. Вы можете вставить различные переменные или запустить его в различных приложениях, но он всё равно будет выполнять только одну функцию. Вы можете собрать несколько макросов в многоцелевую программу, но она всё равно будет ограничена специфическим набором функций.

И все же реликвии, при всех их ограничениях, способны вызвать поразительные эффекты. Персонажи ваших хроник сами могут создавать реликвии. Ключ к созданию могущественных артефактов – владение Знанием Кузнечного Дела: духовное знание того, как создавать, изменять и наполнять физические объекты мощью. Преступники, особенно образа Мумму, являются наипервейшими мастерами среди падших, но нужными способностями обладают не только они. Любой персонаж с подходящим Знанием Кузнечного Дела может создавать самые разнообразные артефакты. Те, кому не хватает такого знания, могут искать реликвии, уцелевшие после чисток Рая и всё ещё оставшихся в тайниках и коллекциях.

Типы реликвий

Любая реликвия уникальна, но всё равно их можно разбить на три условных группы в зависимости от эффектов и способа создания. Стоит отметить, что эти группы *взаимоисключающи*. Предмет может быть улучшенным, зачарованным *или* демоническим, но не может быть зачарованным и демоническим, улучшенным и зачарованным и так далее.

Улучшенные реликвии

Улучшенные реликвии, также известные как освящённые, благословлённые, уникальные или священные предметы – простейший вид реликвий. Банальным обращением Знания Кузнечного Дела демон может значительно улучшить стандартные свойства любого обычного предмета или устройства. Улучшенная машина быстрее и манёвреннее обычной, улучшенный пистолет точнее и смертоноснее, улучшенный компьютер обрабатывает больше данных, работает быстрее и имеет большую память. Эти незначительные реликвии не настолько важны, чтобы искать их, но они полезны в повседневной жизни и являются отличным подарком для слуг и последователей.

Создать улучшенную реликвию сравнительно просто. Демон использует своё Знание для того, чтобы понять основы вещи и взаимосвязь ее свойств с законами Творения. Простирая свою волю, демон касается тех нитей, которые представляют объект и влияющие на него законы. В случае с машиной, к примеру, эти принципы могут включать скорость, манёвренность, размер, прочность и множество других факторов. Используя обращение Улучшить Объект Знания Кузнечного Дела, демон переплетает эти нити, усиливая взаимосвязь объекта и желательных свойств. Если демон улучшает машину, он может улучшить взаимосвязь машины с принципами скорости и ускорения. Наиболее частый эффект этого улучшения – уменьшение сложности бросков на использование объекта, но улучшение может иметь другие эффекты, в зависимости от того, какой предмет улучшается.

Как и другие реликвии, улучшенный предмет требует жертвы духовной энергии для подпитки, но намного меньше, чем более мощные реликвии. Эффект улучшения длится одну сцену без какой-либо платы кроме изначального внимания демона, обращающегося к Знанию Кузнечного Дела. По прошествии этого времени предмет вообще отказывается функционировать, в большинстве случаев разваливаясь на куски. Чтобы сделать улучшение постоянным, демон тратит единицу временной Силы Воли, - по сути, наименьшую цену за постоянно полезную реликвию.

В некоторых случаях улучшенная реликвия может потребовать другой платы, если того пожелает демон. Такой предмет будет становиться улучшенным только на короткий промежуток времени, хотя и обладает постоянным *потенциалом* улучшения. Предмет улучшается на короткое время только после того, как принесена жертва. К примеру, меч может стать легче и смертоноснее на одну сцену после того, как попробует крови носителя; улучшенную машину, возможно, придётся кормить плотью невинных людей, чтобы на одну сцену придать ей большую скорость и маневренность. Более того, эта жертва от имени пользователя делает предмет более долговечным, позволяя использовать его большее число раз до того момента, как он разрушится. Улучшенные предметы, требующие жертвы, могут быть использованы столько раз, сколько было единиц постоянной Веры у Преступника, его создающего, во время улучшения. Также эти улучшения можно сделать постоянными посредством траты пункта Силы Воли, в каковом случае жертва, требуемая для активации, носит скорее характер меры безопасности в целях предотвращения случайного использования, чем является способом сохранения предмета.

Важно отметить, что улучшение предмета *никогда* не приводит к чему-то, кроме улучшения обычных свойств предмета. Улучшенная машина не может летать, улучшенный меч не может светиться в темноте или повреждать бесплотных духов. Такие магические эффекты требуют более мощную реликвию и более сложный процесс обращения и создания.

Зачарованные реликвии.

Зачарованные предметы (иногда называемые талисманами, амулетами или артефактами) – это

настоящие реликвии: предметы, которые вызывают сверхъестественные, чудодейственные эффекты. Если предмет может делать что-то невозможное, он зачарован. Таких реликвий великое множество – от огненных мечей и хрустальных шаров до сделанных из рук убийц свечей и книг кощунственных знаний, которые воруют душевное спокойствие и душу читателей. Зачарованная реликвия может иметь незначительный эффект или быть способной потрясти весь мир, и тогда демоны отчаянно ищут ее.

Создание зачарованной реликвии – намного более сложный и длительный процесс, чем просто улучшение свойств обычного объекта. Демон, создающий реликвию, начинает вызов желаемого эффекта, используя доступные Знания. Однако перед завершением обращения он должен остановить процесс, удерживая нестабильные нити Творения только волей и духовной энергией. Эту конфигурацию энергии нужно поместить в объект – медленный сложный процесс, возможный только для тех, кто овладел Знанием Кузнечного Дела почти в совершенстве. Процесс становится немного легче, если демон намеренно создаёт предмет для помещения эффекта – такой объект изготавливается специально для того, чтобы вместить и направлять эффект, – но в этом случае процесс длится дольше, чем обычно. Многие другие факторы также влияют на процесс, включая качество и прочность используемых материалов, мощь обращения и время, за которое выполняется зачарование.

Чтобы зачаровать реликвию, демону требуется нечто большее, чем просто способность применять Знание Кузнечного Дела – он должен также иметь и другие Знания. Реликвия не может вызвать эффект, непонятный её создателю, но она *может* вызвать эффект, который ему неподвластен. Общее знакомство с сущностью Знания позволяет демону понять его принципы, даже если падшему не хватает силы, навыка или контроля для вызова более сложных эффектов. Используя Знание Кузнечного Дела для заполнения пробелов, демон пользуется реликвией для подпитки и завершения обращения, которое превосходит умения демона, причём реликвия играет роль костыля.

Если у персонажа имеется хотя бы *одна точка* подходящего Знания, он может создавать реликвии, которые вызывают *все* эффекты этого Знания. Какое Знание требуется для создания данного предмета, зависит от эффекта и интерпретации Рассказчика. Некоторые реликвии прямолинейны, они создают эффект, идентичный стандартному обращению. Другие артефакты сложнее и могут потребовать менее очевидных Знаний или даже нескольких Знаний. Посох, вызывающий землетрясения при ударе им о землю, может потребовать Знания Земли и Знания Пламени. Реликвия, которая позволяет астральные путешествия, может потребовать Знание Небесного Свода (которое правит восприятием и общением), Знания Душ (чтобы позволить отделить душу от тела) или того и другого, в зависимости от решения Рассказчика.

При том, что зачарованные реликвии могут быть могущественными, они имеют определённые ограничения. Обращение реликвии должно быть специфично – реликвия может сделать только то, на что она «запрограммирована». В реликвию можно поместить только один эффект; только демоническая реликвия может проявлять различные силы обращений. Рассказчик также может посчитать, что реликвия

просто неспособна вызвать эффект, который слишком мощен и сложен. Славные дни искусных артефактов давно ушли, и некоторые эффекты, которых можно было достичь в Век Гнева, теперь невозможны.

Демонические реликвии

Третий класс предметов – демонические, также известные как одержимые или наделённые силой предметы. Эти объекты необычайно полезны, потому что они не имеют величайшего ограничения других реликвий – их можно использовать в различных целях. Почему это возможно? Потому, что демонические предметы разумны, ведь в них содержится *живая душа*. Создатель предмета привязывает бестелесную душу – смертную или демоническую – к предмету. После этого он может приказать душе выполнить его требования, используя знания или силы души. Душа привязана к реликвии и может освободиться только при уничтожении предмета. Демоническая реликвия может быть мечом, который сражается лучше, чем его носитель, самостоятельно ездящей и дышащей огнём на пешеходов машиной или компьютером, который пишет за вас вашу книгу, но при этом создает болезненный, искаженный текст, доводящий читателей до самоубийства.

Существуют два вида демонических реликвий. Наиболее распространённый вид, и наиболее простой в создании, – это обычный объект, который вмещает в себе бестелесный дух. Демоны создают такие предметы с помощью обращения Привязать Душу Знания Душ. Этим обращением демон вселяет бестелесную душу, будь то призрак умершего человека или апокалиптическая форма демона без носителя, в обычный объект. Этот предмет может быть почти любым, от перочинного ножа до мотоцикла, и строение объекта не влияет на обращение. Что имеет значение, так это *сродство* объекта и пойманной души. Предмет приобретает свойства, подобные самому Аду: пустое пространство, которое излучает чудовищное духовное притяжение. Это ужасное притяжение затягивает дух в сосуд, обращение заставляет пойманную душу подчиняться пользователю предмета и позволяет последнему общаться с душой. Если в реликвию заточен дух демона, его можно заставить использовать свои обращения тем или иным способом, чтобы значительно улучшить предмет. К примеру, демон со Знанием Пламени, привязанный к мечу, мог бы использовать своё Знание, чтобы зажигать клинок.

Второй, менее распространённый вид демонического предмета, – это тот, который является *также* зачарованным предметом. Чтобы сделать такой предмет, демон должен быть чуть ли не мастером Знания Кузнечного Дела и Знания Душ и уметь выполнять обращения Зачаровать Объект и Привязать Душу. Демон не может ни зачаровать объект, в который заточена душа, ни привязать душу к уже зачарованному объекту. Вместо этого он должен зачаровывать объект как обычно, но используя пойманную душу в качестве изначального компонента предмета. Этот процесс длится дольше, чем обычное зачарование, и он значительно сложнее. Конечно же, у демона должна быть возможность удерживать плененную душу в течение всего процесса. Однако усилия того стоят, потому что получаемый артефакт чрезвычайно полезен. С разумным существом, контролирующим каждую грань мощи реликвии, артефакт становится значительно гибче. Нормальное волшебное зеркало способно передавать только один вид иллюзорного отражения, но с душой, которая контролирует эффект, зеркало может создать почти любую иллюзию или отражение. Если же в предмете заключена душа демона, плененный падший может добавить свои силы к тем, которые уже имеются в предмете.

Конструкция чудес: системы создания реликвий

Следующие правила улучшают и заменяют основные правила пользования Знанием Кузнечного Дела. Стоит повторить, что эти правила – необязательные системы, которые значительно увеличивают сложность оригинальных правил, так что игроки могут использовать приведённые здесь правила только с разрешения Рассказчика. Более того, эти правила не должны работать в пустоте. Игроки не могут просто вставить цифры и сказать Рассказчику, что делает их реликвия. Эти правила требуют не только бросков, но также полагаются на суждения со стороны Рассказчика.

Игрок должен определиться с тем, что хочет создать, потом сесть с Рассказчиком и совместно проработать подробности и результаты.

Превосходные орудия: создание улучшенных реликвий

Создание улучшенной реликвии (или, скорее, улучшение существующего предмета) – вполне простой процесс как для вашего персонажа, так и с точки зрения механической системы. Чтобы улучшить предмет, всё, что должен знать персонаж, – это обращение Улучшить Объект Знания Кузнечного Дела. На процесс улучшения влияют некоторые факторы, но когда с ними определились, нужен лишь простой бросок для определения успеха обращения.

Краткое изложение системы создания улучшенного предмета

1: Определите сложность улучшаемого предмета

2: Подберите модификаторы к запасу бросков обращения и сложности

3: Выполните обращение Улучшить Предмет (основной запас бросков - Восприятие + Ремесло)

4: Распределите успехи по свойствам предмета

5: Сделайте улучшение постоянным, если хотите.

Улучшаемый предмет

Многие предметы можно улучшить, некоторые – довольно изощренным ил необычным образом, но не *всё* можно улучшить обращением. Улучшить можно только предметы, которые были *выкованы*. Вы не можете улучшить партию химикатов, живое существо или только что подобранный камень, но вы *могли бы* улучшить устройство, которое смешивает химикаты, или камень, который привязали к рукоятке, чтобы создать каменный топор. В общем смысле, улучшить можно только те предметы, которые можно сделать или починить при помощи Ремесла и Технологии.

Более того, можно улучшить только предметы, которые имеют конкретный игровой эффект – те, которые требуют бросков или которые влияют на другие броски. Вы не можете улучшить книгу, фотографию или CD-диск, потому что эти предметы не используются так, чтобы их можно было сделать лучше при помощи обращения. Когда ваш персонаж решил, какой объект он хочет улучшить, главный фактор – сложность объекта. Чем больше и сложнее объект, чем больше принципов Творения он олицетворяет, чем больше компонентов и подсистем использует, тем сложнее его улучшить и тем выше сложность броска для выполнения обращения.

Сложность 5: Маленькие предметы, у которых мало или нет двигающихся частей. Эти предметы в основном делают следующее: режут, рубят, используют рычаг или связывают, но они делают это хорошо. В качестве примера можно назвать молотки, ломы, бейсбольные биты, одежда, отмычки, мечи, инструменты и ростовые луки. Предметы наподобие CD- и компьютерных дисков не считаются: они, может и просты, но созданы в качестве *части* сложной системы. Необычайно маленькие предметы – пули, игральные карты, инструменты в наборе и подобное – могут быть улучшены как группа по выбору Рассказчика. По решению Рассказчика, число предметов, улучшаемое одним обращением, может быть равно Вере персонажа. Рассказчик может решить, что плотная группа маленьких предметов, например, колода карт, считается одним предметом или что каждый объект нужно улучшать отдельно.

Сложность 6: Большие простые предметы. Большие здесь значит больше размера человека. Некоторые предметы такого рода имеют взаимодействующие, но не движущиеся части: гребная шлюпка имеет отдельные части, но не полагается на сложные механические взаимодействия. Сюда можно отнести вёсельные лодки, доски для серфинга, парашюты, лестницы, тележки, баллоны с воздухом и стенобитные орудия. Многие предметы такого типа едва ли выигрывают от улучшения. Мало что можно придумать, чтобы улучшить, например, диван.

Сложность 7: Маленькие, механически сложные предметы, (маленький значит меньше человека). Эти предметы могут иметь некоторые электрические компоненты – в наши дни редко встречаются устройства, у которых их *нет*, – но первичная польза предмета должна исходить из взаимодействия

механических движущихся частей. Сюда можно отнести пистолеты, винтовки, скутеры, подвесные моторы, бомбы, отбойные молотки, кондиционеры, бинокли, замки и газонокосилки.

Сложность 8: Большие, механически сложные предметы. Многие предметы такого типа скорее электрические, чем механические, или больше полагаются на электрические компоненты. Но такие предметы не подходят под эту категорию. Автомобиль попадает в эту категорию, но не самолёт, который считается большим электронным устройством. Кроме автомобилей, сюда можно отнести мотоциклы, пушки, скоростные катера, краны, холодильники, станки и бульдозеры.

Сложность 9: Маленькие электронные устройства или предметы, которые совмещают сложные электрические системы с механическими системами. Компьютеры – очевидный пример, но другие возможности включают камеры наблюдения, DVD-проигрыватели, микшеры, мобильные телефоны и GPS-навигаторы. Если несколько предметов соединены локальной сетью или системой безопасности, Рассказчик может посчитать систему большим предметом или потребовать улучшать каждое звено цепи отдельно.

Сложность 10: Наиболее сложные предметы для улучшения – большие многосоставные электронные устройства. Самолёт (большой или маленький) подошёл бы под эту категорию, как и крылатая ракета, спутник наблюдения, компьютеризированная производственная линия, звукоусилители или система радиовещания. Рассказчик может определить некоторые очень большие или очень сложные предметы как невозможные к улучшению, даже при такой сложности. Так, линкор или космический челнок демонам будет не по зубам.

Обращение

После того, как вы с Рассказчиком определили характеристики улучшаемого объекта, дальнейший процесс улучшения предмета очень прост. Вы бросаете Восприятие + Ремесло (сложность броска зависит от категории выбранного объекта). Если вы выбрасываете один успех или больше, обращение вашего персонажа и улучшение считаются удавшимися.

Так выглядит основная система. Вы можете сделать несколько вещей, чтобы увеличить шансы обращения либо за счет увеличения запаса кубиков, либо за счет уменьшения сложности броска. Вот некоторые способы, которыми вы можете увеличить вероятность успеха. Ваш Рассказчик может ввести и другие модификаторы.

Перебор: Опустошая души слуг вашего персонажа, вы можете добавить число кубиков, равное количеству постоянной Веры персонажа, к запасу бросков на обращение. Это хороший способ получить дополнительные кубики для обращения, но слуги вашего персонажа платят за него высокую цену.

Вера: Трата пункта временной Веры добавляет автоматический успех к броску обращения.

Дополнительное время: Как и все обращения, Улучшить объект занимает один ход. Если ваш персонаж тратит больше времени, медленно вникая во все аспекты объекта (физические и духовные), вы можете получить дополнительные кубики к попытке обращения. Если ваш персонаж тратит на обращение не меньше пяти минут – добавьте один кубик. Если он тратит целую сцену на обращение, добавьте два кубика к запасу бросков. Но таким образом вы не можете получить больше двух дополнительных кубиков, не важно, сколько времени вы потратили.

Резонанс: Как упоминалось в главе 2, каждое Знание имеет комплекс символов и мотивов, которые с ним резонируют. Если при обращении ваш персонаж использует резонансы Знания Кузнечного Дела, сложность обращения уменьшается на единицу. В качестве резонирующих предметов можно назвать инструменты, горн, монтажные схемы, наковальню или другие символы инженерной механики. Марание рук при хорошей тяжёлой работе также резонирует со Знанием Кузнечного Дела. Вы можете улучшить предмет словом и усилием воли, но легче разобрать и собрать орудие.

Образ: Если ваш персонаж получает уменьшение сложности Ремесла в апокалиптической форме (как Мумму), это уменьшение применяется к броску обращения, если во время выполнения обращения демон находится в своем истинном обличии. Если он тратит дополнительное время,

нужно поддерживать форму всё время обращения. Персонажи, которые получают уменьшение сложности бросков Восприятия в апокалиптической форме, не применяют это уменьшение при обращении. Острые физические чувства не помогут ощутить духовную форму объекта. Однако, если в апокалиптической форме повышается Восприятие, это увеличивает запас бросков на обращение.

Незнакомство: Если демон понятия не имеет, как работает объект, Рассказчик может поднять сложность на один или два. Однако такой штраф применяется редко. В конце концов, демон может обрести полное понимание свойств объекта при помощи одного отдельного обращения Улучшить Предмет. Хотя иногда персонажу не хватает времени, поэтому он не может потратить несколько секунд на изучение объекта перед отчаянной попыткой улучшить его.

Существующий статус реликвии: Если предмет уже зачарован или демонический, его нельзя улучшить. Подобным образом, если предмет уже улучшен, его нельзя улучшить ещё раз. Духовная форма предмета уже изменена неестественным образом, и не может быть деформирована далее.

Теперь, когда мы разобрались со всеми факторами, настала пора делать бросок. Помните, что даже если обращение успешно, ваш персонаж всё равно может вызвать эффект высокой Муки. С другой стороны, вы можете сознательно вложить в реликвию эффект высокой Муки, чтобы причинить вред будущему пользователю вашего творения. Возможно, это подарок тому, кого нужно проучить, а может быть, это отравленная чаша, которая, как вы надеетесь, не принесёт пользователю ничего кроме боли.

Если бросок провален, предмет может быть повреждён или даже уничтожен, а демон может потерять пункты временной Веры. Если бросок неудачен, он просто неудачен, и персонаж может предпринять вторую попытку немедленно, хотя Рассказчик может повысить сложность обращения на единицу. Если бросок успешен, предмет улучшен. Следующий шаг – определение того, как именно он улучшен.

Распределение успехов

Игрок может потратить каждый успех на повышение отдельного аспекта улучшаемого предмета. Если объект наделен несколькими свойствами, каждое из которых можно улучшить (а такие свойства есть почти у всех предметов), то каждый аспект улучшается отдельно. Успех, потраченный на то, чтобы сделать машину прочнее, не сделает ничего, чтобы сделать её быстрее или маневреннее. Любой неистраченный успех теряется.

Ниже приведены наиболее распространённые характеристики, которые поддаются улучшению. Если вы хотите улучшить свойство, которое никак не представлено в этом списке, обсудите это с Рассказчиком.

Уменьшение сложности. Многие предметы используются в соединении со Способностью. Вы делаете бросок на Вождение, когда ваш персонаж использует автомобиль, бросок на Огнестрельное Оружие, когда стреляет из пистолета, бросок на Технологию, когда использует инструменты, чтобы починить мотоцикл. Наиболее распространённое использование улучшения – уменьшение сложности броска на эту Способность, когда пистолет становится точнее, компьютер - проще в использовании, а автомобиль - манёвреннее. Каждый успех, потраченный на это, уменьшает сложность использования предмета на единицу. Вы не можете понизить сложность использования предмета ниже 3: любые дополнительные успехи, потраченный на уменьшение сложности, не имеет эффекта.

С использованием некоторых предметов связана не одна Способность. К примеру, при работе с компьютером нужно Знание компьютера, но если пользователь обращается к компьютеризированным записям, ему потребуется Исследование. Если он пишет на своём компьютере роман, то будет пользоваться Способностью Выразительность. Если с объектом связаны несколько способностей, вы должны решить, на какую из них повлияют ваши успехи. Если вы хотите улучшить несколько Способностей, вам придётся тратить успехи на каждую Способность, которая подвергнется изменению. В случае с компьютером можно на единицу понизить сложность броска на Знание компьютера, а потом потратить еще один успешный балл на аналогичное снижение сложности броска на Выразительность.

Увеличение сложности. В некоторых случаях вам требуется *увеличить* сложность взаимодействия с объектом. Обычно это касается того, что выполняет защитную или превентивную функцию (например, замок или система безопасности). В таких случаях каждый потраченный успех увеличивает сложность обхода или обмана функций предмета на один, вплоть до максимальной сложности 10.

Увеличение эффектов. Некоторые предметы имеют измеримый количественно эффект, выражаемый кубиками. Оружие – наиболее очевидный пример, так как пистолет или меч имеет основное количество кубиков урона. Подобным образом, броня обеспечивает набор кубиков на поглощение, в то время как объекты по типу машин и дверей имеют собственные кубики поглощения. Каждый успех увеличивает запас кубиков на один, вплоть до максимума, вдвое превышающего изначальный запас кубиков. Если объект имеет два или больше различных эффекта – к примеру, винтовка с прикреплённым гранатомётом – каждый эффект нужно улучшать по отдельности, тратя на них успехи.

Увеличение прочности. У всех физических объектов есть уровни здоровья, в точности как у персонажей. Каждый успех, потраченный на увеличение прочности объекта, даёт один дополнительный уровень здоровья (максимально возможное значение вдвое превышает изначальное количество уровней).

Улучшение других измеримых количественно факторов. У многих предметов есть факторы, которые можно измерить или определить, но которые не сводятся к запасам бросков. Примеры включают максимальную скорость автомобиля, дальность пистолета или память и скорость процессора компьютера. Каждый успех, потраченный на улучшение этих аспектов, увеличивает их значение на 20%, с максимальным значением вдвое больше изначального. В случае с лёгким пистолетом с дальностью стрельбы 20 ярдов каждый успех, потраченный на улучшение дальности, увеличивает её на четыре ярда (3,7 м) при максимальном значении 40 ярдов. Если объект имеет несколько измеримых количественно аспектов, каждый из них улучшается отдельно.

Когда вы распределили и потратили все успехи вашего броска, обращение завершено. Улучшение объекта вступает в силу.

Мука и проклятые реликвии

Как и все обращения, попытки создать улучшенные, зачарованные или демонические реликвии могут столкнуться с искажённой Мукой природой демона. Несмотря на добрые намерения демона и желание контролировать себя, его тёмная сторона может подавить его, в результате чего он теряет концентрацию и портит создаваемую реликвию извращённой силой.

Обращения обычно выполняются простым броском, и игрок может сказать, удалось ли ему вызвать эффект низкой Муки, или же случайно в действие вступил эффект высокой Муки. Однако из-за того, что броски на творение реликвий скорее сложны, чем просты, ситуация немного отлична от обычной. Демон может создать реликвию высокой Муки, *даже не подозревая об этом* ровно до тех пор, пока не попытается воспользоваться своим творением в критической ситуации. С другой стороны, демон может *знать*, что его творение ущербно, но всё равно использовать его или передать его рабу или невинному смертному.

Рассказчику решать, хочет ли он, чтобы игроки бросали кубики для попытки расширенного обращения, или же он сам будет выполнять броски втайне от группы. Потом ему следует решить, будут ли персонажи знать о том, что их реликвия ущербна.

Если вы выполняете бросок на обращения за вашего персонажа, демон осведомлён о степени ущербности реликвии в течение всей процедуры обращения. Если вы выбросили слишком много успехов высокой Муки (т. е. предмет будет гарантированно проклят), ваш персонаж будет знать о порче и при желании сможет прервать работу и начать всё с начала. Если он делает проклятую реликвию, то знает об искажении предмета и решает, использовать ли его. Персонаж может отдать предмет союзнику или рабу, но это действие того же уровня, что и раздавать одеяла, зараженные тифом. Это считается предумышленным причинением ущерба в иерархии грехов (см. стр. 159 печатного издания книги основных правил). Любой персонаж с постоянной Мукой 7 и меньше

должен сделать бросок на соответствующую Добродетель, чтобы избежать получения единицы временной Муки за содеянное.

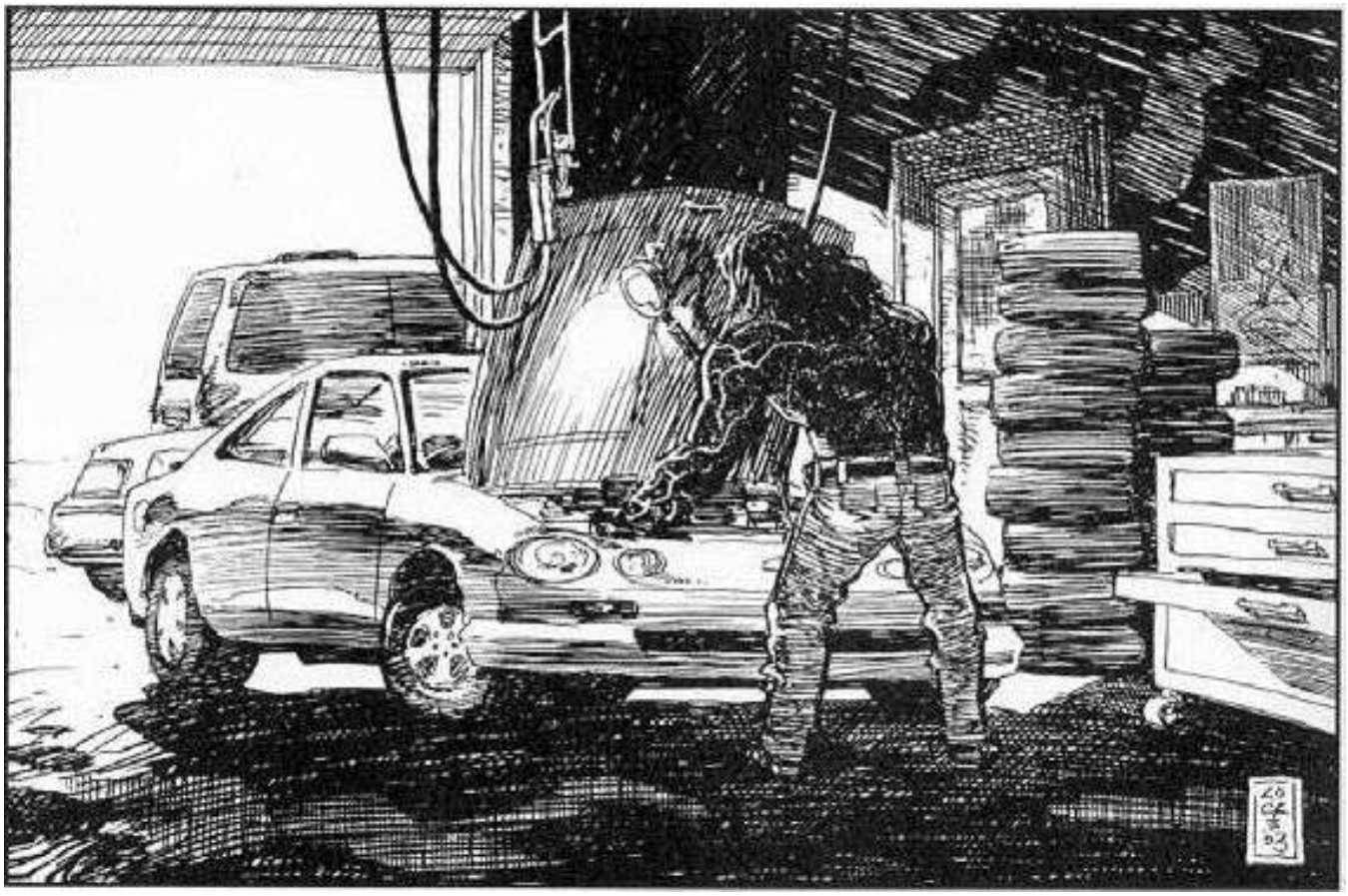
Если Рассказчик выполняет бросок за игрока, персонаж игрока не знает, проклята ли реликвия. Проклятые реликвии не всегда бросаются в глаза: некоторые просто подводят чаще и с более тяжкими последствиями, чем обычно, и персонаж может их использовать, не зная о порче, пока предмет наконец не подведёт его. Если он отдаёт предмет, о проклятии которого не знает, персонаж не ставит под угрозу свои принципы и добродетели, поскольку не *знает*, что подвергает получателя подарка опасности. Однако, если позднее он понимает, что натворил, возможно, после того, как реликвия привела к катастрофическим последствиям, персонаж может мучиться чувствами вины и гнева из-за собственной глупости. Такой случайный ущерб требует броска на соответствующую Добродетель при постоянной Муке 4 и ниже.

NB: Создание реликвии высокой Муки – не то же самое, что создание реликвии, которая производит эффект высокой Муки обращения. Такой предмет работает как обычно, но производит тёмный или опасный эффект. Вы не можете случайно создать такую реликвию. Вы должны сознательно вызвать эффект высокой Муки этого обращения и получить единицу временной Муки при его изготовлении.

Закрепление улучшения

Теперь обращение выполнено, и предмет стал полезнее из-за эффектов улучшения. Последний вопрос, который требует ответа: как долго продлится улучшение?

Если ничто не сделано для продления эффектов обращения, предмет останется улучшенным одну сцену. После этого обращение рассеется, а предмет прекратит функционировать. Нагрузки обращения оставляют предмет потрескавшимся и разбитым, и он распадается от натуги. Простые предметы наподобие мечей могут просто треснуть пополам или рассыпаться в пыль. Более сложные предметы, такие как машины, могут распасться по запчастям или даже взорваться (по выбору Рассказчика).



В зависимости от обстоятельств вам может понадобиться предмет, улучшенный только временно, особенно если вы планируете использовать его только раз, после чего избавиться от него. Однако во

многих случаях полезно сделать улучшение постоянным, чтобы предмет всегда действовал лучше обычного и мог быть полезен вашему персонажу, его союзникам или слугам.

Обычный способ сделать улучшение постоянным – потратить пункт временной Силы Воли. Ваш персонаж сгибает свою волю и фиксирует обращение в качестве полностью стабильной конфигурации, которая постоянно видоизменяет природу объекта. Однако это не единственный способ сделать улучшение постоянным в том случае, если предмет предназначен для одного из рабов демона.

Во время процесса улучшения демон может зафиксировать обращение Верой одного из своих рабов, используя Силу Воли раба вместо собственной. Для этого демон должен посвятить предмет рабу во время улучшения. Способы такого посвящения различны: демон может просто держать в голове того, кому предназначена реликвия, или же пойти сложным путем и выгравировать символ раба на каждой составляющей части предмета, в зависимости от стиля персонажа и вкуса игрока. Когда обращение почти закончено, демон должен подарить предмет рабу и попросить того принять его дар. Если раб принимает подарок, он теряет пункт *постоянной* Силы Воли, что запечатывает обращение на месте и улучшает предмет. Если человек отказывается от предмета, обращение считается неудачным.

Улучшенные предметы, сделанные таким способом, имеют ещё один, в некотором роде, недостаток – условие активации, которое должно выполняться каждый раз, когда раб хочет воспользоваться преимуществами предмета. Этот недостаток следует из того факта, что вера и решительность смертных менее определённые, чем у демонов, и им не хватает сосредоточения и направленности, чтобы полностью усилить предмет. По той же причине человек выполняет бросок Силы Воли, чтобы активировать ограниченные обращения, полученные от хозяина (подробности см. на стр. 252 печатного издания основной книги правил). Пока реликвия не активирована, это обычный объект своего типа, который не может быть обнаружен сверхъестественной осведомлённостью (подробности см. на стр. 172 печатного издания основной книги правил). Только после того, как раб выполнит требуемое условие, предмет проявит улучшенные свойства (и останется улучшенным до конца сцены).

Демон определяет способ активации предмета при его создании. Обычные условия включают бросок Силы Воли (сложность 8), трату пункта временной Силы Воли или получение уровня непоглощаемых поверхностных повреждений. При желании демон может проявить творческий подход, создавая более необычные или сложные требования. К примеру, волшебный меч может становиться улучшенным только после того, как попробует крови врага (или своего хозяина). Важно, что активация требует от пользователя хотя бы какой-то жертвы. Недостаточно сказать волшебное слово, так как оно не обращается к воле пользователя.

Только рабы могут позволить закрепить обращение таким способом, потому что демон может получить доступ к Вере только тех смертных, в которых она есть и которые заключили с ним договор. Демон *может* предложить улучшенный предмет тому, кто ещё не раб, в качестве части договора, но обращение может быть закончено только после того, как смертный заключит договор и предоставит свою веру демону. Если смертный погибает, демон возвращается в Ад или одна из сторон нарушает договор, реликвия мгновенно теряет улучшение и разламывается на части.

При сканировании пропущена страница

Проклятые Чудеса: создание зачарованных реликвий

Зачарованные реликвии – предметы, которые создают ограниченное обращение или сверхъестественный эффект. Это одни из самых могущественных и желанных реликвий в демоническом обществе. Они также наиболее сложны и дорогостоящи в создании – не только для

персонажа, но и для игрока. По сравнению с системой создания улучшенных реликвий, система создания зачарованных существенно сложнее, потому что эти реликвии могут сделать *очень много.*

При этом система не *слишком* сложна. На практике вам и Рассказику нужно определить эффект, создаваемый реликвией, и сложность его использования. С учетом этих условий вы можете определить количество успешных баллов, которое нужно набрать при расширенном броске обращения, и модификаторы, влияющие на этот бросок. Бросьте кубики, накопите достаточно успехов, и реликвия готова.

Образ предмета

На первом этапе зачарования предмета вам нужно решить, какого рода реликвию вы хотите получить – какими сверхъестественными свойствами она будет обладать и как будет выглядеть. От этого решения зависит сложность обращения, мощность производимого реликвией эффекта и тот набор Знаний, без которого не обойтись персонажу при ее создании.

Так что вы пытаетесь создать? Зеркало, которое всегда показывает красивое отражение? Книгу, которая позволяет вам общаться с мёртвыми душами? Волшебную палочку, которая стреляет огненными шарами? Плащ, который позволяет вам телепортироваться? Создать можно почти что угодно. Предмет, который вы зачаровываете, может быть простым или сложным, большим или маленьким, природным или искусственным, подходящим или невероятным. По большей части природа предмета не важна, потому что обращение не включает в себя эту природу – оно просто помещает и закрепляет другое обращение в объекте. Вы могли бы зачаровать кирпич или газету, если вы к этому склонны. Что *имеет* значение, так это то, как хорошо вы знаете предмет и его качество. Объект, который вы сами создали, легче зачаровать, чем тот, который был создан кем-то другим. Только высококачественный предмет может вместить мощное обращение.

Помните: вы не можете зачаровать технику. Наука и технология чужды демонам, которые были заперты и забыты в Бездне, пока смертные создавали потрясающие новые устройства. Демоны находят духовную природу вещей вроде автомобилей и видеокамер очень сложной для понимания, и хотя они могут улучшать такие предметы (с большими усилиями), пока что им не удается воспринять переменчивую и сбивающую с толку природу технологии настолько полно, чтобы можно было манипулировать этой природой для формирования зачарованных реликвий. Демоны могут зачаровывать механические предметы – заводные игрушки, автомобильные двигатели, даже огнестрельное оружие – но электронные предметы вроде компьютеров или мобильных телефонов даже не обсуждаются. Вы *могли бы* зачаровать сломанный высокотехнологичный предмет (сломанный калькулятор – это всего лишь кусок пластмассы и уйма металлических проводов), но зачарование рассеялось бы в случае починки предмета, потому что его природа изменилась бы и вытолкнула бы помещённое обращение. Может ли персонаж зачаровать какой-либо предмет, зависит от Рассказчика.

Сейчас вам также нужно определить конкретный эффект, который производит реликвия. В отличие от обращений демонов, которые гибки и изменяемы, функции реликвий чётко ограничены. Нельзя седлать реликвию, которая и разжигает, и гасит пламя. Точнее, вы можете это сделать, но тогда вам потребуется зачаровать предмет *дважды.* Аналогично, ваше волшебное зеркало может показывать только один вид иллюзорного отражения – делать смотрящего красивее, к примеру.

В некоторых случаях эффекты реликвии могут совмещать силу двух путей Знания, но эффект всё равно должен быть определён. Зеркало, которое чувствует, как хочет выглядеть смотрящий, а потом показывает ему это отражение, потребовало бы совмещённого обращения Знания Света (иллюзии) и Знания Желания (позыв), но всё равно, это *единственное действие,* на которое способна данная реликвия.

Чтоб было идеально ясно – зачарованная реликвия может вызывать только один ограниченный предопределённый эффект или обращение. Она не может производить сложное гибкое обращение и не может быть зачарована дважды или производить два разных эффекта. В Век Вавилона и раньше демоны могли создавать реликвии с множественными функциями, но сейчас Мироздание слишком

слабо и не может позволить такую мощь, и только редкие сохранившиеся с того времени артефакты преодолевают эти ограничения. Если вы хотите сделать более гибкий или производящий несколько эффектов предмет, вам нужно создать демонический предмет.

Краткая схема создания зачарованных предметов

1. Решите, какой эффект нужен, какой предмет зачаровывать и какое Знание требуется для достижения эффекта.
2. Определите сложность зачарования предмета.
3. Определите качество предмета и, следовательно, максимальную эффективность реликвии.
4. Разработайте эффекты реликвии и определите нужное количество успехов.
5. Проработайте модификаторы запаса бросков обращения и сложность.
6. Выполните расширенное обращение Зачаровать Предмет (основной запас кубиков равен Восприятие + Ремёсло) и потратьте временную Веру.

Необходимые Знания

Прежде чем ваш персонаж сможет создать реликвию, он должен знать, как вызвать эффект, которому будет подражать предмет. Ему нужны хотя бы базовые сведения по всем Знаниям, вызывающим желаемый эффект, а значит, у него должна быть по меньшей мере одна точка в каждом Знании, требующемся для эффекта. Персонажу не обязательно быть способным вызывать этот эффект самостоятельно – вам не нужны четыре точки в Знании Ветра, чтобы сделать реликвию, которая вызывает Воздушную Стену. Но без общего понимания требуемого Знания вы не сможете понять, как вложить в объект энергии или как направить их, используя Знание Кузнечного Дела. Если эффект реликвии совмещает два (или больше) пути Знаний, вашему персонажу нужно иметь по крайней мере по одной точке в каждом из этих путей. Если эффект – версия обращения с высокой Мукой, то вашему персонажу придётся получить пункт временной Муки при зачаровании предмета.

Зеркало Лжи

Создание реликвий достаточно сложно, так что пошаговый пример – полезный проводник по процессу. Вместо того, чтобы перечислить все примеры в конце главы, мы приведем здесь один образец, к которому вы можете обращаться по мере чтения процесса.

В хронике Кайлы Дэвид играет Бенигнуса, Преступника. Основными элементами хроники являются политика и торговля влиянием, и Дэвид хотел бы дать Бенигнусу реликвию, которая может стать полезной взяткой для широкого спектра смертных персонажей. Идея зеркала, которое показывает смотрящему то, каким он хочет себя видеть, кажется забавной: манипуляции тщеславием смертных могли бы быть очень полезны, так что игрок решает, что Бенигнус создаст такое зеркало.

Если предлагаемая вами реликвия просто вызывает стандартный эффект, система довольно проста. Хотя одним из преимуществ зачарованных предметов является то, что они могут создавать великое множество эффектов, не все из которых – стандартные обращения. От Рассказчика зависит, какое Знание подходит для конкретного эффекта. Следующий список – это общие положения, но Рассказчик может решить, что нужно другое Знание, или их комбинация.

- **Знание Пробуждения** – реликвии, которые лечат или напрямую вредят человеку или другому живому существу, или те, которые затрагивают лекарства или яды.
- **Знание Зверя** – реликвии, которые контролируют животных или влияют на них.
- **Знание Небожителей** – реликвии, которые могут влиять на Веру, силы или обращения демона.

- **Знание Смерти** – реликвии, которые напрямую заканчивают смертные жизни или влияют на неживые существа.
- **Знание Земли** – реликвии, которые контролируют землю, металлы и камень.
- **Знание Небесного Свода** – реликвии, которые затрагивают общение на расстоянии.
- **Знание Пламени** – реликвии, которые создают или влияют на огонь и тепло.
- **Знание Плоти** – реликвии, которые прямо влияют на тело персонажа, включая реликвии, которые видоизменяют Атрибуты персонажа.
- **Знание Кузнечного Дела** – реликвии, которые влияют на другие реликвии или контролируют объекты.
- **Знание Основания** – реликвии, которые изменяют или обходят физические законы, включая большинство реликвий, которые летают или действуют как форма транспорта.
- **Знание Человечества** – реликвии, которые напрямую контролируют умы смертных или влияют на них.
- **Знание Света** – реликвии, которые создают иллюзии любого вида или влияют на свет.
- **Знание Желания** – реликвии, которые непрямо контролируют смертные умы или определяют и видоизменяют эмоции.
- **Знание Путей** – реликвии, которые затрагивают движение или направление.
- **Знание Узоров** – реликвии, которые предоставляют информацию или предсказывают будущее.
- **Знание Порталов** – реликвии, которые телепортируют пользователя или контролируют двери и барьеры.
- **Знание Сияния** – реликвии, которые внушают благоговейный страх или влияют на группы смертных.
- **Знание Сфер** – реликвии, позволяющие путешествие или взаимодействие между мирами.
- **Знание Душ** – реликвии, которые позволяют общение с духами или контроль над ними.
- **Знание Бурь** – реликвии, которые контролируют воду или бури или влияют на них.
- **Знание Метаморфоз** – реликвии, которые меняют форму или позволяют другим менять форму.
- **Знание Дикой Природы** – реликвии, которые контролируют растения или нетронутую местность или влияют на них.
- **Знание Ветра** – реликвии, которые создают воздух и ветер или влияют на них (включая некоторые реликвии, позволяющие полёт).

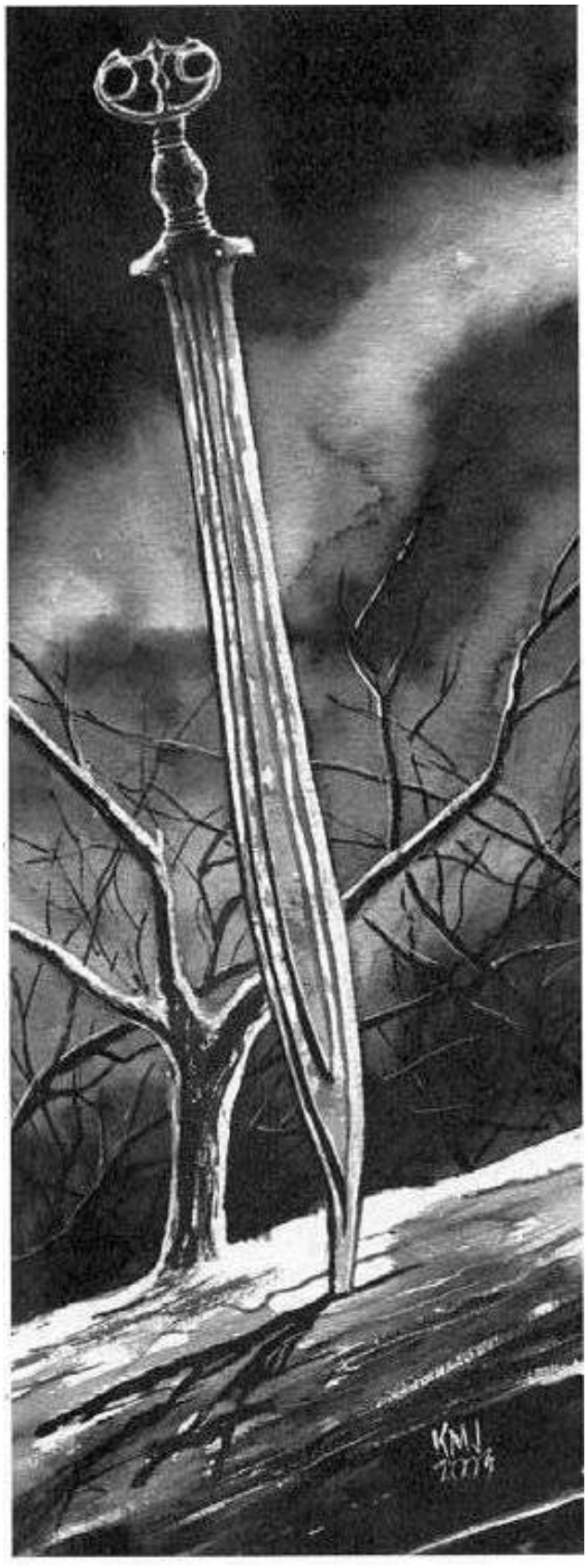
Как и в случае с эффектами обращений, Рассказчик может пропустить реликвии, которые имитируют апокалиптическую форму демона, к примеру, дают крылья или увеличивают размер. Создатель реликвии должен иметь одну точку в первичном Знании конкретного образа для того, чтобы воспроизвести эту черту. К примеру, создатель реликвии, которая даёт пользователю черту Хорошее Равновесие образа Эллиль, должен иметь по крайней мере одну точку в Знании Ветра. Если черта есть в нескольких образах (например, многие демоны имеют крылья в апокалиптических формах), демону достаточно знать только одно Знание, которое предоставляет эту черту. Если выбранное свойство проявляется при высокой Муке, персонаж получает пункт временной Муки за помещение черты в реликвию.

Рассказчик может позволить персонажу, который не обладает нужным Знанием, сотрудничать с другим персонажем, который этим Знанием обладает. Такой сотрудник должен иметь по крайней мере одну точку в Знании Кузнечного Дела, и такое сотрудничество намного сложнее, чем создание реликвии своими силами. Модификаторы работы с партнёром (партнёрами) показаны далее в этой

главе.

Выбор правильных материалов

В процессе зачарования важны два аспекта избранного предмета. Первый – насколько демону *знаком* предмет, сделал ли он его сам или добыл другими средствами (купил, украл, нашёл на улице и т. д.). Если демон сделал предмет сам, ему намного легче его зачаровывать. Он хорошо знает природу предмета и может легко воспринять места, где можно закрепить обращение. Если он не делал предмет, процесс становится труднее.



Другой фактор – *соответствие* предмета и его компонентов. Обращение – это цепь грубой мощи и энергии, и закрепление её в предмете – непростая задача. Если предмет хрупкий или низкого качества, он не может эффективно закрепить мощное обращение. Обращение не удержится, а объект может даже быть уничтожен в процессе. Соответствие – это нечто большее, чем просто физическая крепость; это также признак того, насколько предмет редок и труднодоступен. Лучшие предметы нельзя купить в супермаркетах или увидеть на стендах заводов. захотеть метеорическое железо, антикварный меч XII века или руку повешенного убийцы, Чтобы сформировать ядро реликвии, персонажу может понадобиться метеоритное железо, меч 12-го века или рука повешенного убийцы; на приобретение таких предметов у него уйдет немало времени и сил.

В механических терминах то, насколько хорошо демон знает объект, определяет основную сложность обращения. Если персонаж сам создал предмет, сложность броска на обращение равна 6, если же предмет был создан кем-то другим, - 8. Соответствие предмета определяет количество максимальных успехов, которое персонаж может накопить при расширенном броске на обращение, что, в свою очередь, будет диктовать эффекты обращения.

Минимальное количество успехов для зачарования предмета вдвое больше количества точек Знания, требуемого для данного эффекта. Если вы хотите сделать предмет, который подражает обращению Повелевать Мёртвыми Знания Душ (три точки), вам понадобится минимум шесть успехов, чтобы создать реликвию. Если реликвия требует несколько путей Знания, удваивается только наивысший уровень Знания. Если вещь требует по одной точке в двух путях Знания и четыре точки в еще одном Знании, вам нужно восемь успехов, чтобы создать реликвию. Если вы добавите дальнейшие успехи к требуемой сумме, вы можете сделать реликвию более мощной – повысить ее эффективность, дальнобойность и т. п. Если количество требуемых успехов выше максимума, устанавливаемого для используемых материалов, создать реликвию вам, скорее всего, не удастся. Вам потребуются более подходящие материалы, или же вам придётся повозиться с эффектом, чтобы сделать

его дешевле.

Соответствие предмета главным образом влияет на сложность его получения, что показано в этой таблице.

Соответствие предмета/материала	Минимальное значение Дополнения	Примеры	Максимум успехов
Дешёвка	1	Плавник, камни, сломанные игрушки, низкопробная сталь, кварц, скейтборд, карманный нож	3
Достаточное	2	Качественное дерево, полудрагоценные камни, прочная сталь, автомобиль, мотоцикл, облачение священника	6
Хорошее	3	Малые количества драгоценных металлов, малые драгоценные камни, костюм от Армани, меч толедской стали, алхимическое оборудование	9
Исключительное	4	Золотой слиток, большие рубины и сапфиры, редкий антиквариат, метеорическое железо, рука повешенного убийцы	12
Превосходное	5	Уникальный антиквариат, бриллиант размером с кулак, сундук золота, запас или метал *сюир,* сохранившийся со Времени Жестокостей	15

Зеркало лжи

Эффект, который хочет получить Дэвид, достаточно прост и безыскусен. Зеркало должно чувствовать эмоции смотрящегося в него человека, определять идеальный для него образ и показывать этот образ смертному. Эффект четко делится на две части, но они тесно связаны между собой, поэтому считается, что реликвия будет обладать одной (хотя и довольно сложной) функцией.

Обращения, которое производило бы желаемый объект, не существует, но Кайла с Дэвидом решили, что для их целей подойдет Чуткость (Знание Желания **, позволяет определить желания смотрящегося в зеркало человека) в сочетании с Фантомом (Знание Света***, позволяет создать нужный образ). Кайла сказала, что для создания реликвии Бенигнусу требуется по одной точке в Знании Желания и Знании Света. Так как у демона есть минимум по одной точке в этих Знаниях, ничто не мешает ему приступить к процессу зачарования.

Обретение предмета

Проще и быстрее всего воспользоваться предметом, который уже есть у вашего персонажа – или который можно купить в любой момент. Большинство персонажей имеют доступ к широкому спектру оружия, инструментов, транспортных средств и безделушек, которые можно полезно зачаровать. Однако такие предметы обычно не отличаются высоким качеством и не способны удержать сильное обращение. Если ваш персонаж не хочет тратить время и усилия на то, чтобы сделать соответствующий предмет из высококачественных материалов, ему придется купить или как-то выменять подходящую основу для реликвии.

В таблице выше указано минимальное значение Дополнения, необходимое для получения той или иной категории предметов или материалов. Какое именно Дополнение учитывается, определяет Рассказчик (с учетом типа предмета и потребностей хроники). Многие предметы можно просто купить, что требует минимального значения Ресурсов. Другие предметы можно получить только при помощи Контактов или Влияния, их могут передать только демону с определённым значением Высокого Положения, или же их придется отследить по воспоминаниям, предоставляемым Наследием. Если у вашего персонажа недостаточно точек в подходящем Дополнении, то самое время

требовать возвращения неких услуг или искать помощи у других персонажей. Поиск полностью подходящих материалов само по себе может стать историей.

Создание предмета

Создание подходящего предмета из сырья занимает больше – *намного* больше – времени, чем просто покупка такового, но получаемый предмет намного легче зачаровать. Наиболее важным фактором здесь является качество материалов, которые вы используете, чтобы сделать предмет. Конечно, вы можете сделать реликвию из металлолома и плавника, но полученный кусок дерьма будет мало на что способен. Поистине могущественная реликвия должна быть сделана из наилучших материалов – закалённой стали, превосходных бриллиантов, волшебных сокровищ. Добыть материалы хорошего качества не дешевле и не проще, чем купить изготовленное из них изделие, но когда дело дойдёт до выполнения обращения, потраченные усилия окупятся сторицей.

Когда ваш персонаж добыл сырьё для изготовления реликвии, пора приниматься за работу. Предмет создаётся броском Ловкость + Ремесло (для простых творений) или Ловкость + Технология (для механических предметов). Рассказчик также может решить, что вам нужно использовать Сообразительность или Интеллект, в зависимости от творимого предмета.

Создание предмета – длительное действие, бросок делается каждый *день*, который персонаж работает над предметом. Рассказчик может решить, что процесс занимает даже больше времени, и позволить только один бросок раз в игровую неделю. Это обычно относится к большим предметам или творениям, которые требуют специальных инструментов или процедур (таких, как сборка автомобильного двигателя из деталей). Сложность создания большинства предметов равна 6, но Рассказчик может решить, что данный предмет труднее сделать. Всё, что требует хорошей работы или особых инструментов (например, создание сложного часового механизма или гравировка золотого кольца), может иметь сложность 7 или 8. Если бросок провален, предмет и материалы безнадежно испорчены, и вам придётся начинать всё с начала.

Чем больше успехов вы накопите при этом броске, тем лучшего качества предмет получите, и тем более мощное обращение вы сможете туда поместить. Однако вы не можете вечно накапливать успехи. Максимальное количество успехов, которое вы можете накопить, равно максимуму успешных баллов у используемых материалов. Если ваш персонаж создаёт опаловое кольцо из «хороших» камней и материалов, вы можете накопить максимум девять успехов. Лучше уже не будет. Вы можете прервать работу раньше, получив кольцо только с пятью, семью или одним успехом, но количество успехов, на котором вы остановились, будет также максимальным количеством успехов при расширенном броске на зачарование предмета. У вас могут быть отличные материалы, но если вы не обработаете их должным образом, полученный предмет будет недостаточно хорош, чтобы вместить мощное обращение. Помните, что вы полностью рассчитываете реликвию перед бросками кубиков. Когда вы сосчитаете, сколько успехов вам нужно для выбранного обращения, вернитесь к этому пункту и поработайте над требованиями к предмету, если это необходимо. Может быть, вам потребуются намного более дорогие материалы, чтобы вместить ваше обращение, или же реликвия столь проста, что вы можете прикрепить её к намного менее затратному объекту.

Определение нужного числа успехов

Это – главная часть системы разработки реликвии, и именно она требует от игрока и Рассказчика наибольших затрат времени и сил.

Выполнение обращения Зачаровать Объект – длительное действие, во время которого игроку нужно накопить определённое количество успехов. *Мощь* реликвии – эффект, который она производит, его сила и частота использования – определяет количество успехов, которое вам нужно накопить во время броска на обращение. Соответствие предмета определяет максимальное количество успехов, которое вы можете получить при броске на обращение.

Игрок и Рассказчик по порядку выполняют указанные ниже действия, на каждом этапе определяя, сколько успехов нужно. По завершении всех этапов вы получите суммарное число нужных успехов

для создания предмета, который вы разработали. Если эта сумма выше, чем может вместить выбранный вами предмет, вам нужно вернуться и переработать эффект, чтобы сделать его менее мощным, или же найти предмет, который может вместить мощь обращения. Если оно равно максимуму предмета, можете приступать к изготовлению реликвии. Если оно ниже максимума, вы можете усилить мощь обращения, использовать предмет низшего качества (и более лёгкий для добычи) или просто приступить к обращению Зачаровать Предмет.

Зеркало Лжи

Кайла решила, что эффект, который Дэвид хочет получить от своего зеркала, представляет собой комбинацию Чуткости (две точки в Знании Желания) и Фантом (три точки в Знании Света). Так как Фантом требует больше точек Знания, реликвия потребует минимум шесть успехов. Таким образом, для создания реликвии Бенигнус должен использовать по меньшей мере «достаточные» материалы.

Дэвид хотел бы использовать антикварное зеркало для реликвии, а не просто обычно настенное зеркало. Дорогой антиквариат поможет распалить жадность смертных, да и выглядит такое зеркало будет намного круче. Кайла говорит, что редкое антикварное зеркало было бы «исключительным» предметом, требующим Ресурсы 4, чтобы его добыть. Для Дэвида это слишком дорого, и он решает, что Бенигнус найдёт стильное зеркало, которое не слишком много стоит – «хороший» предмет, который позволит накопить до девяти успехов при броске Зачаровать Предмет. Так как Бенигнус не сделал его сам, сложность зачарования зеркала равна 8.

Покупка такого зеркала сразу потребовала бы Ресурсы 3, которых, к сожалению, у Бенигнуса нет. Однако у него есть три точки Положения, что позволяет ему потянуть за некоторые ниточки при адском дворе. Через несколько дней Бенигнус даёт знать, что он бы оценил дар хорошего зеркала от любого лица при дворе. И в самом деле, демон, жаждущий престижа и признания, передает ему искомый предмет. Конечно, теперь Бенигнус должен ответить взаимностью на услугу, и Кайла записывает долг, чтобы использовать его в будущих историях.

Из любопытства Дэвид смотрит в правила создания предметов – Бенигнус *мог* попробовать сделать зеркало с нуля, в конечном счёте. Кайла решила, что ему нужно было бы делать бросок на длительное действие Ловкость + Ремесло со сложностью 7, набирая успехи раз в игровую неделю (в конце концов, напыление – процесс сложный). Так как запас кубиков Бенигнуса для действия был бы равен всего лишь семи, процесс занял бы много времени. Дэвид понимает, что производство зеркала заняло бы *недели*, и только при условии, что в это время не произойдет никаких неприятностей. В итоге Дэвид решает, что его вполне устроит повышенная сложность.

Шаг первый: Основное обращение

Мощь обращения – количество точек Знания, которое понадобится вам для вызова эффекта – это основа, с которой вы начинаете. В качестве абсолютного минимума реликвия требует в два раза больше успехов, чем количество точек в используемом Знании. Если ваша реликвия вызывает эффект, эквивалентный обращению в три точки, на этом этапе вам нужно набрать шесть успехов.

Если реликвия создаёт эффект, требующий нескольких путей Знания, то минимальное количество успехов вдвое превышает самый высокий уровень вовлечённого Знания. Если реликвия – это скипетр, который вдохновляет смертного на верность (Легендарная Аура, три точки знания Сияния), расширяя его сознание (Вдохновение, пять точек Знания Желания), то на этом этапе вам понадобится набрать десять успешных баллов.

Если эффект реликвии – нестандартное обращение, Рассказчик должен установить минимум успешных баллов, основываясь на том, насколько могущественна реликвия. Если желаемый эффект сопоставим с эффектом слабого обращения первого уровня, то минимум баллов равен двум; если же вы хотите добиться мощного эффекта, сравнимого с эффектом обращения пятого уровня, вам потребуется набрать десять успехов.

Шаг второй: Мощность эффекта

У всех обращений есть запас бросков, связанный с производимым эффектом; и именно он

определяет мощь обращения. Для всех стандартных обращений указан запас бросков. Реликвия имеет собственный запас бросков, который заменяет запас бросков пользователя или создателя. Этот запас бросков можно сделать больше, увеличив количество требуемых для реликвии успехов.

Основной запас бросков эффекта реликвии такой же, как и соответствующий запас бросков создателя. Если ваш персонаж создаёт реликвию, которая подражает обращению Создать Убежище (две точки Знания Порталов, выполняет бросок на Обаяние + Интуиция), то запас бросков реликвии равен Обаянию + Интуиция вашего персонажа. Реликвии, которые подражают свойствам отдельных образов, имеют запас бросков, равный показателю постоянной Веры создателя. Если эффект основан на двух или более различных обращениях, то запас бросков равен наивысшему запасу бросков создателя. В таких случаях игрок обычно один раз бросает запас кубиков реликвии и применяет полученные успешные баллы ко всем частям эффекта, однако Рассказчик может решить, что адекватнее бросать на каждую часть эффекта отдельно. Если несколько персонажей совместно работают над предметом, используется запас бросков персонажа, который выполняет обращение Зачаровать Объект.

Вы можете увеличить запас кубиков, повысив общее число требуемых успешных баллов, ведь одна из причин создания реликвий – это возможность превзойти ограниченные силы создателя. Каждый успех, добавленный к требуемой сумме, добавляет два кубика к запасу бросков реликвии, с единственным ограничением в максимум успехов, разрешённых соответствием реликвии. Если вы добавите три успеха к требуемой сумме, запас бросков реликвии станет на шесть кубиков больше, чем соответствующий запас бросков вашего персонажа.

Сложность броска на эффект реликвии такая же, как и нормальная сложность соответствующего обращения. Если эффект – нестандартное обращение, Рассказик должен определить сложность (6 обычно подходит). Вы не можете понизить эту сложность, требуя больше успехов. Вы не можете случайно вызвать эффект высокой Муки при использовании реликвии (ещё одно преимущество использования этих предметов), потому что реликвия производит только «запрограммированный» эффект. (Если реликвия сделана, чтобы лечить других, она не может внезапно причинить им вред.) Если вы хотите, чтобы реликвия производила версию обращения с высокой Мукой, вы должны решить это при создании реликвии. Поступи вы так, персонаж получает пункт временной Муки за помещение эффекта в реликвию.

Шаг третий: Частота использования.

Когда вы определили мощность эффекта реликвии, вам нужно установить, как часто можно её использовать. Реликвии можно использовать неоднократно, но обычно только несколько раз за сцену. Некоторые реликвии можно использовать по прихоти, но их намного труднее произвести, и они требуют намного больше успехов.

Любая реликвия может быть использована минимум один раз за сцену. Вы можете увеличить этот предел, добавив больше успехов к требуемой сумме. Добавление от одного до четырёх успехов к требуемой сумме увеличивает частоту использования за сцену на такое же количество: так что, если вы добавите три успеха к требуемой сумме, вы сможете использовать реликвию ещё три раза за сцену (четыре раза, в сумме). В качестве альтернативы, если вы добавите пять успехов к требуемой сумме, предмет можно использовать столько раз за сцену, сколько вы пожелаете. Однако для поддержания столь мощного эффекта вам потребуется предмет из наилучших материалов.

Шаг четвертый: Другие модификаторы.

Первых трёх шагов достаточно, чтобы охватить почти все зачарованные предметы. Но всегда остается место для дополнений и особых возможностей, которые делают реликвию более сложной и увеличивают время, необходимое для ее изготовления. Ниже приведены примеры таких дополнений. При желании игроки и Рассказчик могут дополнить его собственными свойствами, которые увеличивают или уменьшают количество требуемых успехов.

Сотрудничество. Возможно, персонаж будет работать с другим демоном, чтобы изготовить реликвию, которую он сам не смог бы произвести ввиду недостатка Знаний. Однако зависимость от

чужих знаний делает процесс создания реликвии намного более сложным. Увеличивается сложность броска на обращение (см. ниже), количество успешных баллов, требуемое для изготовления реликвии, увеличивается на два за каждого демона, который работает над реликвией вместе с персонажем. Если демону пришлось работать над созданием реликвии с двумя партнёрами – вероятно, потому, что каждый из них обладал частью нужного для эффекта Знания – то игроку потребуется ещё четыре успеха, чтобы создать реликвию.

Дополнительная Жертва. Все зачарованные реликвии требуют жертвы духовной энергии и силы веры человека, чтобы подпитывать их, что обычно основано на броске Веры или Силы Воли. Вы можете облегчить создание предмета (уменьшить количество требуемых успехов) за счет *дополнительной* платы за каждую активацию реликвии. Кубики бросаются в любом случае, но тому, кто использует реликвию, нужно выполнить и другие требования.

Если предмет требует тягостной жертвы, уменьшите количество нужных успехов на один. Тягостная жертва неудобна и болезненна, однако она не угрожает жизни или здравомыслию пользователя или окружающих. Подходящей с точки зрения механики жертвой могло бы быть получение уровня летальных повреждений или получение штрафа ко всем броскам кубиков в течение остатка сцены. Тягостной жертвой также может быть что-то эмоционально значимое для пользователя, например, необходимость причинить боль тому, кого он любит, или отказ от одной важной вещи в жизни каждый раз, когда он использует реликвию.

Если предмет требует суровой жертвы, увеличьте количество нужных успехов на два. Суровая жертва требует, чтобы пользователь – или окружающие – испытали сильную боль. Возможные примеры включают необходимость убить невинную личность каждый раз, когда используется предмет, потерю постоянного уровня здоровья, необходимость отрезать палец или пожертвование реликвии одного из своих воспоминаний.

Разнообразные ограничения. Если производимое реликвией обращение обладает заметными ограничениями, Рассказчик может уменьшить количество требуемых успехов на один или даже два. Но нужно различать ограниченное обращение (которое намного слабее обычного) и специфический эффект, которого и ждут от реликвии. Предмет, который обращается к Знанию Желания, но воздействует только на одну эмоцию, *не* ограничен: это адекватный спектр реликвии. Реликвия, которая влияет только на одну эмоцию, и, вдобавок, действует только на женщин, считается ограниченной. Рассказчик сам решает, считать ли обращение ограниченным, и определяет, на сколько можно уменьшить требуемое количество успешных баллов. Навскидку, существенные ограничения уменьшают количество требуемых успехов на один, в то время как кардинальные – на два.

Различные бонусы. Рассказчик может уменьшить число требуемых успехов – или же увеличить его, если обращение кажется крайне полезным. Если обращение каким-то образом преодолевает обычные ограничения Знания, например, радиус действия, Рассказчик имеет полное право увеличить требуемое число успешных баллов на один или даже два.

Шаг пятый: Итоги

После завершения всех предыдущих этапов вы будете знать, сколько успехов вам понадобится при броске на обращение Зачаровать Объект. Если это число больше, чем может удержать предмет, или больше, чем вы сможете накопить за имеющееся у вас время, вернитесь к первому этапу и поколдуйте над цифрами, чтобы уменьшить требуемую сумму.

Зеркало лжи

Дэвид и Кайла начали подсчет успешных баллов, необходимых для создания их реликвии.

Шаг первый: как уже выло сказано выше, эффект зеркала воспроизводит обращения Чуткость (две точки в Знании Желания) и Фантом (три точки в Знании Света). Начальное число успехов, требуемых для создания артефакта, вдвое превышает уровень самого мощного из используемых обращений, т. е. в нашем случае он равен шести.

Шаг второй: Чуткость требует броска на Манипулирование + Эмпатию, а Фантом – на Интеллект + Исполнение. Запас бросков на Манипулирование + Эмпатия у Бенигнуса равен всего лишь пяти кубикам, запас бросков на Интеллект + Исполнение – семи. Начальный запас бросков реликвии, таким образом, равен семи (используется самое высокое значение из двух). Дэвид хочет, чтобы реликвия была очень надежной, поэтому он увеличивает сумму требуемых успехов на два, чтобы добавить еще четыре кубика к запасу бросков реликвии и повысить его до 11. Кайла решает, что запас кубиков реликвии бросается только один раз, а полученные успешные баллы определяют как успешность прочтения эмоций смотрящегося в зеркало человека, так и удачность показанного отражения.

Шаг третий: Дэвид хочет, чтобы зеркало срабатывало столько раз, сколько требуется за сцену, так как Бенигнусу, возможно, понадобится использовать его на разных смертных за короткий промежуток времени. При этом изначально зеркало срабатывает только один раз в день, что совсем не устраивает Дэвида. В конце концов он решает, что будет использовать зеркало трижды за сцену, из-за чего общая сумма требуемых успехов увеличивается на два.

Шаг четвертый: Бенигнус работает над зеркалом в одиночку и не собирается модифицировать его свойства, поэтому на этом этапе общее число требуемых успехов не увеличивается.

Шаг пятый: итого, сумма требуемых успехов составляет 6 (шаг первый) + 2 (шаг второй) + 2 (шаг третий) = 10. Так как зеркало обладает лишь «хорошим» соответствием, максимум успешных баллов у него равен 9, т. е. набранная Дэвидом сумма слишком велика. Дэвид снова просматривает имеющиеся у него возможности. Он не может понизить начальное значение, полученное на первом этапе, и не хочет ограничивать функциональность реликвии или делать ее использование слишком затратным и тягостным. Поэтому ему нужно уменьшить или запас бросков реликвии, или же частоту ее использования. Он решает, что без трех использований за сцену ему не обойтись, и уменьшает запас бросков реликвии с 11 кубиков до 9. В результате число успешных баллов, требуемых для создания реликвии, сокращается до 9, что полностью соответствует возможностям предмета.

Обращение

После того, как вы определили количество успешных баллов, которое вам нужно получить при броске на длительное действие (extended roll), вам нужно выполнить этот бросок, а значит, определить его сложность и запас кубиков.

Начальная сложность зависит от используемого для зачарования предмета: 6, если ваш персонаж сделал его сам, и 8, если предмет был изготовлен кем-то еще. Начальный запас бросков равен Ловкость + Ремесло вашего персонажа. Вы делаете бросок за каждый день, который ваш персонаж

тратит на зачарование реликвии. Когда вы накапливаете требуемое количество успехов, реликвия готова.

Если бросок провален на любой стадии, потенциальная реликвия разрушена, а вы теряете всю Веру, которую затребовал бы предмет для создания. Если число успехов со значением ниже Муки персонажа превышает число успехов со значением выше его Муки, реликвия считается проклятой, и за ее использование придется заплатить высокую цену.

Различные модификаторы могут изменить как запас бросков, так и сложность обращения. Часть из них указана ниже. Рассказчик может указать или предложить другие варианты, если считает их более подходящим к ситуации.

Перебор. Если ваш персонаж опустошает души своих рабов, вы можете увеличить запас *одного* броска обращения на некоторое число кубиков (равно значению постоянной Веры персонажа). Если вы хотите увеличить запас бросков для следующего броска, вашему персонажу опять придётся вырвать Веру из душ своих рабов.

Вера. Трата пункта временной Веры прибавляет автоматический успех к *одному* броску. Если вы хотите получить дополнительный успех на следующем броске, вам придётся снова тратить пункт Веры.

Резонанс (1). Если ваш персонаж использует уместный резонанс со Знанием Кузнечного Дела в течение всего длительного обращения, сложность попытки уменьшается на единицу. Аналогичным образом, вы можете на единицу уменьшить сложность в том случае, если реликвия резонирует со Знанием обращения. К примеру, надгробие помогло бы обращению Знания Смерти, книга стихов резонирует со Знанием Желания. За использование резонанса сложность уменьшается *только на единицу*, даже если вы используете резонансы со Знанием Кузнечного Дела *и* зачаровываете предмет, который резонирует с обращением.

Резонанс (2). Как и при использовании вышеописанного резонанса, вы можете получить бонус к обращению, если реликвия вызывает резонанс в качестве побочного эффекта. Вы можете добавить дополнительные кубики ко всем броскам на обращение, если незначительные проявления Знания реликвии обнаруживаются поблизости от места ее использования. Например, реликвия, которая обращается к Знанию Дикой Природы, может вызывать ускорение роста растений в месте применения на протяжении суток после ее активации. Реликвия, которая обращается к Знанию Смерти, может придать постоянство теням там, где ее применили. Эти проявления всегда слишком незначительны, чтобы давать какой-либо игровой бонус или штраф, но они несколько облегчают поиск реликвии. (Они также делают реликвию немного интереснее, что достойно награды).

Образ. Если ваш персонаж выигрывает от пониженной сложности бросков Ремесла или приобретает бонус Ловкости в апокалиптической форме, это можно применять к броску на обращение, пока персонаж остаётся в апокалиптической форме при выполнении обращения. Но при длительном броске (череде бросков) или очень сложно, или просто невыгодно постоянно оставаться в свом истинном обличии. Демон с трудом может сохранять Апокалиптическую форму дни напролет. Снисходительные Рассказчики могут разрешить персонажам получать преимущество от своих образов, если демоны остаются в апокалиптической форме одну или две сцены в день, или же распространить преимущества только на те броски, во время выполнения которых персонаж был в своем истинном облике.

Статус Реликвии. Помните, если объект – уже реликвия какого-либо вида, его нельзя зачаровать в дальнейшем.

Сотрудничество. Если другие персонажи помогают вам создать предмет, предоставляя необходимые Знания, увеличьте сложность обращения на единицу. Несколько сотрудников всё равно увеличивают сложность на один.

После выяснения всех деталей наступает время бросать кубики, считать успехи и определять, насколько хорошо всё обернулось для вашего персонажа!

Зеркало лжи

Чтобы создать зеркало лжи, Дэвиду нужно набрать девять успешных баллов. Вместе с Кайлой они подсчитывают запас кубиков и определяют сложность броска.

Бенигнус не изготавливал зеркала, поэтому начальная сложность равна 8. Над реликвией он работает в теле смертного, поэтому не получает никаких бонусов от Апокалиптической формы. Кайла считает, что зеркало резонирует с обоими используемыми Знаниями, поэтому уменьшает сложность на единицу (поскольку был выбран подходящий предмет для зачарования). Бенигнус не использует уже существующую реликвию и работает над зеркалом в одиночку, поэтому не получает никаких штрафов. Итого, сложность броска на создание зеркала равна 7.

Начальный запас бросков равен Ловкости + Ремесло Бенигнуса, т. е. девяти кубикам. Бенигнус не собирается вытягивать Веру из своих последователей, а Дэвид не хочет тратить Веру на получение автоматических успехов. Но он решил, что его реликвия будет вызывать незначительные побочные эффекты, резонирующие с вложенными в нее Знаниями. Он обсудил этот вопрос с Кайлой, и в итоге они сошлись на том, что при использовании реликвии где-нибудь поблизости будут вырастать розы, искаженные всем тем уродством, которое скрывает зеркало. Так как розы резонируют со Знанием Желания – а сам эффект получился очень зрелищным, - Кайла решает добавить кубик к запасу бросков, который теперь равен 10.

Итого, Дэвиду нужно бросать 10 кубиков со сложностью 7 один раз за каждый игровой день, который Бенигнус тратит на работу над зеркалом, до тех пор, пока не наберется девять успешных баллов. Через четыре игровых дня Дэвид набирает девять успехов, и Бенигнус заканчивает зачарование зеркала.

Последние штрихи

По завершении бросков на длительное действие вам нужно выполнить еще несколько действий, прежде чем можно будет воспользоваться реликвией.

Закрепление обращения. Обращение было разработано и помещено в реликвию, но оно там не останется, если не стабилизировать узел энергий. Стабилизация требует от вашего персонажа потратить столько единиц временной Веры, сколько точек в наивысшем требуемом для обращения Знании. Таким образом, если реликвия подражает эффекту второй точки Знания Пламени, вам нужно потратить две единицы временной Веры. В случае обращений с разными путями Знания вам не нужно платить Верой за все точки Знаний; количество потраченных пунктов Веры определяется уровнем самого мощного обращения.

Рассказчик может увеличить или уменьшить это значение на одну точку, если сочтет нужным. Крайне полезная или гибкая реликвия может потребовать дополнительной единицы Веры, чтобы её закончить. Реликвия с существенно ограниченным применением может обойтись дешевле на одну единицу Веры (при минимуме в одну единицу).

Активация и использование. Пользователю приходится пожертвовать частью своей энергии и веры, чтобы активировать реликвию; количество энергии обычно довольно мало. Когда смертный использует предмет, он должен сделать бросок на Силу Воли (сложность 8) или потратить пункт временной Силы Воли, чтобы пробудить мощь реликвии. Игроки демонов должны сделать бросок на Веру (сложность 6) или потратить пункт временной Веры, чтобы активировать реликвию. Этот бросок выполняется каждый раз, когда используется реликвия, при этом достаточно получить всего один успешный балл. Если бросок провален, персонаж теряет единицу соответствующей характеристики. Реликвии, для использования которых приходится приносить определенные жертвы (см. Шаг четвертый), также требуют выполнения этого броска (в дополнение к прочим условиям активации).

Если персонажи вызывают версию Зачаровать Объект с высокой Мукой, случайно или преднамеренно, реликвия требует от пользователя более высокую плату, но при этом она более надёжна. Нет нужды делать бросок при активации реликвии с высокой Мукой. Вместо этого смертные *должны* потратить пункт временной Силы Воли, чтобы активировать реликвию, а демоны

получают пункт временной Муки каждый раз, когда используют предмет. В конечном счёте, проклятие искажённой реликвии сломает волю любого смертного пользователя и медленно совратит демона, который черпает её мощь. Как и в предыдущих случаях, любой зачарованный предмет, который требует более суровых условий активации, сохраняет эту плату, прибавляя её к обычной стоимости использования предмета. Реликвии с высокой Мукой чаще подводят своих владельцев: провалом считается получение единиц *или двоек*, а вызванные провалом последствия будут поистине катастрофичны.

Настроенность. Вместо того, чтобы делать броски каждый раз, когда персонаж использует реликвию (вне зависимости от того, создавал ли он её самостоятельно), персонаж может настроиться на реликвию. Настроенность – интуитивный процесс, который не требует каких-либо ритуалов или знаний: пользователю просто нужно почувствовать требования и природу предмета. Для демонов этот процесс не представляет никакого труда, но для смертных он более значим. Часто фиксация сознания на предмете до такой степени, что человек начинает ощущать его *частью* себя, является признаком глубокой одержимости и психологических проблем. Чтобы настроиться на предмет, пользователь должен владеть им и успешно использовать хотя бы один раз.

Чтобы настроиться на предмет, демон должен потратить один пункт постоянной Веры, в то время как смертные должны потратить пункт постоянной Силы Воли (демоны *не могут* выбрать трату Силы Воли вместо Веры). Когда персонаж настроился на реликвию, он может использовать её с лёгкостью, и никаких бросков кубиков для активации силы реликвии не нужно. Если реликвия требует более суровых условий активации, они остаются: настроенность делает реликвию надёжнее, но не менее требовательной. Реликвия всё ещё имеет увеличенный шанс провала, если она проклята обращением с высокой Мукой, но настроенный пользователь не тратит Силу Воли и не получает Муку при ее использовании.

На реликвию может быть настроено любое количество персонажей единовременно. Это не значит, что владельцу *понравится,* когда новоприбывший выскочка настроит себя на его бесценную реликвию. Первый пользователь реликвии не может помешать другим персонажам настроиться на нее (разве выкрадет у них реликвию до того, как будет завершен процесс), но ревнивый владелец может напасть на любого, кто посмеет воспользоваться его драгоценным имуществом, и даже убить наглеца.

Зеркало Лжи

Когда зеркало закончено, Бенигнусу нужно закрепить зачарование. Кайла решает, что обращение не настолько ограничено или могущественно, чтобы требовать изменения стоимости, так что Дэвид тратит три единицы Веры (потому что Фантом – это третья точка Знания Света), чтобы завершить процесс.

Теперь зеркало готово к использованию. Так как Дэвид не добавлял каких-либо тягостных условий использования и не обратился к версии обращения Зачаровать Предмет с высокой Мукой, реликвия довольно проста. Когда кто-то смотрит в зеркало, Дэвид должен сделать бросок Веры (сложность 6). Если бросок успешен, можно выполнить бросок на действие реликвии (запас равен 9 кубикам), чтобы «включить» обращение. Дэвид определённо планирует настроить Бенигнуса на эту реликвию, но такая возможность у него появится только после того, как зеркало хотя бы один раз будет использовано в хронике.

Примеры

Как вы видите, зачарование предмета – достаточно сложная процедура, но недолгой практики вам будет достаточно, чтобы овладеть механикой. Ниже показано, насколько прямолинейно можно использовать систему.

Пример 1: *Преступник Оробас хочет создать ключ, открывающий любой замок. Оробас уже знает, что подходящее обращение – Отрыть/Закрыть Проход из Знания Порталов, но его запас бросков для этого обращения всего четыре кубика, а игрок хочет, чтобы реликвия компенсировала слабость его персонажа.*

Открыть/Закрыть Проход – первая точка Знания, так что для создания реликвии достаточно набрать два успешных балла. Оробас будет делать реликвию из старомодного ключа, соответствие которого Рассказчик определяет как «дешёвка» (в конце концов, это просто кусок металла).

Главная цель Оробаса – увеличить запас бросков реликвии насколько это возможно; сейчас этот запас равен четырем кубикам, столько же, сколько у самого Оробаса. Добавление одного успеха к необходимому минимуму увеличивает запас бросков реликвии до шести кубиков, но всё равно это слишком мало, так что Оробас увеличивает «стоимость» реликвии до четырёх успехов, чтобы повысить ее запас бросков до восьми кубиков.

«Дешёвка» имеет максимум три успеха, так что сумма должна уменьшиться. Добавка тягостного условия использования сработало бы, поэтому игрок решает, что пользователь должен получить уровень летальных повреждений, чтобы активировать реликвию. Это условие позволяет неплохо обыграть внешний вид артефакта. Ключ по краю заострён, и пользователь должен ударить себя ключом и покрыть его своей кровью, прежде чем активируется встроенное обращение. Рассказчик соглашается, что это клёвый образ, и разрешает условие активации, снижая требуемые успехи до трёх.

Запас бросков на обращение Зачаровать Предмет у Оробаса равен семи кубикам. Сложность обращения начинается с 8, так как Оробас сам не сделал ключ, но Рассказчик снижает её до 7, так как ключ резонирует со Знанием Порталов (и потому, что ему нравится зловещее требование). Рассказчик позволяет игроку самому выполнить бросок на обращение, вместо того, чтобы бросить кубики втайне от него и посчитать успехи с высокой Мукой. Бросок выполняется один раз в игровой день, всего для создания ключа потребовалось два дня, и получившаяся реликвия не была проклята. Наконец, Оробас тратит единицу Веры (так как Открыть /Закрыть Проход – первая точка Знания), чтобы закончить реликвию. Для использования ключа Оробасу нужен успех броска Веры (сложность 6). Если бросок на Веру оказался успешным, игрок бросает восемь кубиков (запас бросков реликвии), чтобы одолеть замок. Ключ можно использовать только раз за сцену, что хорошо, так как игрок на самом деле не хочет попусту тратить уровни здоровья персонажа, разве что это абсолютно необходимо.

Пример 2: *Филу нравится идея создания «реликвии-гранаты» -- одноразового предмета, который его персонаж, Лачама, сможет использовать как крайнее средство в критической ситуации. Просматривая книгу правил, он видит обращение Владыка Ветров, которое при высокой Муке призывает нечистые миазмы удушающего газа. Игрок решает вложить этот эффект в свою реликвию.*

Владыка Ветров – третья точка обращения, так что реликвия требует минимум шесть успехов.

У Лачамы нет точек Знания Ветров, так что для создания реликвии ей нужен помощник. Это увеличивает требуемые успехи на два, до восьми успехов. С другой стороны, использовать реликвию можно только один раз. Рассказчик считает это суровым ограничением, и снижает количество требуемых успехов на два (снова до шести). Фил не собирается увеличивать запас бросков реликвии или придавать ей дополнительные свойства, поэтому итоговая сумма требуемых успехов равна шести.

После того, как Лачама убедила союзника Браксамуна (который имеет Знание Ветров) помочь ей с реликвией, ей нужно собрать материалы. Шесть успехов потребуют материалов «достаточного» соответствия, и Фил хочет, чтобы Лачама сама сделала предмет. Он пришёл к мысли сделать реликвию из стекла: своего рода стеклянное яйцо, наполненное ртутью и украшенное медью и сталью, висящее на стальном ожерелье. Оно похоже на необычное ювелирное украшение, но когда пользователь срывает его с шеи и бросает на землю, яйцо разбивается, выбрасывая облако ядовитого газа. Рассказчик решает, что эти материалы «достаточного» соответствия, и Лачама тратит несколько дней на покупку ртути и матового стекла.

Затем игрок один раз за игровой день выполняет бросок на Ловкость + Ремесло, чтобы набрать шесть успешных баллов (которые нужны для того, чтобы поддержать обращение). Сложность такого броска обычно равна 6, но Рассказчик решает, что из-за маленького размера и сложности предмета, а также из-за опасности хранения ртути, сложность должна увеличиться до 7. Запас бросков на Ловкость + Ремесло Лачамы равен восьми кубикам; всего на изготовление ожерелья Филу потребовалось пять дней (броски выполнялись один раз в игровой день).

Теперь пора зачаровать ожерелье, и Лачама встречается с помощником, чтобы выполнить обращение Зачаровать объект. Начальная сложность обращения равна 6, так как Лачама сама сделала ожерелье. Так как она работает в сотрудничестве, сложность увеличивается до 7. Запас Ловкость + Ремесло Лачамы равен 8, и она ничего не делает для того, чтобы получить дополнительные кубики. Так как Лачама вкладывает в ожерелье эффект высокой Муки, за создание реликвии она получает единицу временной Муки.

Рассказчик сам выполняет бросок на обращение, вместо того, чтобы предоставить это право Филу. Он определяет, что создание предмета заняло пять дней и что Лачама непроизвольно вызвал версию с высокой Мукой обращения Зачаровать Объект, так что ожерелье проклято. Реликвия остается рабочей и будет действовать как задумано, но теперь проваленным считается любой бросок на активацию, при котором выпали единицы или двойки. При использовании реликвии Лачама также получает пункт временной Муки (но ей не нужно делать бросок на Веру, чтобы активировать предмет).

Когда обращение завершено, Фил тратит три единицы Веры, чтобы закончить зачарование, и вешает реликвию на шею Лачамы.

Пример 3: *Майк хочет создать для своего персонажа Намастара отличную реликвию – несокрушимую серебряную цепь, которая может пленить любого демона и лишить его возможности выполнять обращения, чтобы освободиться. Его Рассказчик, Джанет, согласна, что это классная идея, но очень сложная в реализации. Никакое стандартное обращение в книге правил по* **Демонам** *не позволяет таким образом сковать пленника, так что им нужно определить подходящий уровень Знания и обращения.*

Просматривая список Знаний, они не находят почти ничего подходящего. Знание Небожителей влияет на обращения других демонов, так что его придётся включить. Пленяющий эффект можно получить от Знания Путей (которое влияет на движение), Знания Основания (которое также влияет на движение и законы физики) или Знания Плоти (которое влияет на тело). Подумав, Джанет решает, что нужный им эффект можно достигнуть с помощью комбинации Знаний Плоти и Основания. Цепь будет поглощать энергию мышц субъекта и за счёт этого становиться крепче. Тут неплохо подойдет обращение Инерция Знания Основания (третья точка Знания). Аналогично, обращение Опора Веры Знания Небожителей, которое может свести на нет обращения демонов, тоже является обращением третьего уровня. Джанет решает, что для создания реликвии потребуются Знания Плоти, Основания и Небожителей, а начальная сумма требуемых успехов равна шести. К счастью, Намастар в какой-то мере владеет всеми этими

тремя Знаниями (а также четырьмя точками в Знании Кузнечного Дела), так что он может сделать реликвию без посторонней помощи.

Реликвия будет использовать один запас бросков для обоих эффектов – подавления обращений цели и связывания её (что будет рассматриваться как эффект захвата). Опора Веры активируется броском на Манипулирование + Лидерство (у Намастаа это девять кубиков); Инерция – броском на Ловкость + Атлетика (всего пять кубиков). Начальный запас бросков реликвии равен девяти кубиков, но Майку хотелось бы увеличить его. Он на два увеличивает количество успехов, требуемых для создания реликвии (повышая это число до восьми), чтобы увеличить запас бросков реликвии до 13 кубиков. Поскольку устройство едва ли будет использоваться чаще, чем раз за сцену, Майк больше ничего не добавляет к итоговой сумме требуемых успехов, которая равна восьми.

Реликвия довольно необычна и имеет достоинства и недостатки, отличающие её от обращений, на которых она основана. Опора Веры обычно требует знания Истинного или Небесного имени цели, реликвия – нет. С другой стороны, цепь влияет только на одного персонажа, на которого накинута, и Джанет решает, что сковать можно только обездвиженного и потерявшего сознание противника. Аналогично, Инерция длится только один ход, в то время, как эффект цепи сохраняется все то время, пока она сковывает жертву. Опять-таки, по сравнению с возможностями применения Инерции эффект очень ограничен в спектре применения. По мнению Джанет, все эти достоинства и недостатки компенсируют друг друга, так что они не увеличивают и не уменьшают требуемое количество успехов. Однако Майк хочет дополнительную черту: чтобы реликвия не только подавляла обращения, но и препятствовала демонам принять апокалиптическую форму. Это серьёзное преимущество над обычным эффектом Опоры Веры, так что Джанет увеличивает требуемые успехи до девяти.

Девять успехов означают, что Майку нужно делать реликвию из качественных материалов, и это хорошо, потому что всё равно планировалось делать цепь из серебра. Майку нужно выполнить ряд бросков на Ловкость + Ремесло Намастара со сложностью 7. Джанет также считает, что изготовление мелких деталей из серебра требует времени, поэтому разрешает бросок раз в три игровых дня. На изготовление цепи у Намастара уходит несколько недель.

Когда цепь готова, Намастар может приступать к зачарованию. Базовая сложность обращения равна 6, так как он сам сделал цепь. Здесь Майк добавляет интересную вещь. В течение обращения Намастар усердно гравирует каждое звено цепи словом «связывание», на каждом звене на разном языке. Джанет думает, что это круто и хорошо резонирует с целью предмета и применяемыми Знаниями, поэтому уменьшает сложность до 5. Запас бросков на Ловкость + Ремесло Намастара – семь кубиков. Броски на зачарование выполняет Джанет, сам процесс занимает у Намастара всего четыре дня. Потом он тратит три пункта Веры, чтобы закрепить обращение.

Теперь цепь нужно одним концом обмотать вокруг запястья жертвы, а другим концом прикрепить к крепкой опоре (например, стальной балке или арматуре). После чего цепь активируется (броском на Веру или Силу воли) и выполняет манёвр Захват (подробности в основной книге правил) с запасом бросков в 13 кубиков. Этот же запас бросков используется при сопротивлении любым попыткам пленника выполнить обращение или принять истинный облик. Пленник может разрушить цепь, только избежав её хватки (что маловероятно при таком большом запасе бросков), но другой персонаж может с лёгкостью разорвать её.

Души в бутылке: создание демонических реликвий.

Процесс создания демонических реликвий очень сложен и требует мастерского владения Знанием Душ. Однако механика создания демонической реликвии довольно проста, только немного сложнее механики создания зачарованного предмета. Загнать бестелесную душу в сосуд – быстрый незатейливый процесс. Вы просто делаете бросок на обращение с несколькими модификаторами.

Существует два типа демонических реликвий. Простой предмет – это просто душа смертного или

демона, заключённая в обычный предмет. Этот объект становится телом души, и им можно управлять подходящими способами. Сложные демонические реликвии используют пойманную душу как часть зачарованной реликвии, позволяя душе контролировать и изменять силы реликвии.

Краткое описание создания демонических предметов

1. Выберите подходящий объект и запишите подробности
2. Проработайте модификаторы запаса бросков обращения и сложность.
3. Выполните обращение Привязать Душу – базовый запас бросков равен Выносливость + Осведомлённость.
4. Переведите успехи броска на обращение и определите возможности реликвии.

Выбор сосуда

В качестве сосуда для души можно использовать почти любой объект, даже такой высокотехнологичный, как компьютер. Однако демону легче обратить Знание на объект, имеющий тесную связь с ловимой душой, или предмет из простых материалов; очень многие демоны выбирают сосуд с большой осторожностью.

Если используемый предмет имел тесную связь с душой, сложность обращения равна всего 6. Что считать тесной связью? Недостаточно, чтобы человек просто пользовался предметом при жизни – никто не чувствует тесной связи с автобусом, на котором едет, или лопаткой, которая стоит у него на кухне. Предмет должен что-то значить для человека. Он не обязательно должен иметь сильное эмоциональное значение для души, но должен быть чем-то полезным, по чему скучали бы в случае потери. Компьютеры, машины, любимые рубашки, пианино, украшения – многие предметы в жизни человека могут стать подходящими сосудами. Подбор подходящего предмета обычно требует от демона некоторого исследования субъекта (если демон плохо его знает) и последующей добычи предмета. Если вы захватываете душу вашего лучшего друга или соседа по площадке, который умер на прошлой неделе, процесс пройдет достаточно легко. А вот заманить дух давно умершего дворянина или недавно призванного из Ада демона намного труднее.

Если вы не можете добыть подходящий предмет – невелика потеря: почти любой предмет может стать подходящим вместилищем. На самом деле, вы можете *намеренно* заключить дух в другой сосуд, особенно если по определённым причинам вам нужна душа в конкретном сосуде. Конечно, заключить призрака в его любимый плед было бы проще, но вряд ли это окажется столь же полезным решением, как заключение его в машину, чтобы он мог вас всюду возить.

Когда для заключения души вы используете незначимые объекты, сложность обращения зависит от свойств этих предметов. Кристаллы, самоцветы и драгоценные металлы – самые лёгкие в использовании материалы, так как их природа особенно хорошо резонирует со Знанием Душ и силой обращения. Вещи из других материалов – камня, стекла, дерева и так далее – труднее использовать. Наиболее сложными в использовании являются вещи из искусственных материалов или высокотехнологичные вещи, такие как компьютеры, машины, пластмассовые манекены и так далее. Конечно, эти предметы часто наиболее *полезны* в качестве сосудов, так как пойманная и привязанная к такому «телу» душа может использовать его по-разному.

Обращение

Если у вашего персонажа есть четыре точки в Знании Душ и подходящий предмет, а где-то поблизости есть дух (призрак, дух природы или демон вне смертного носителя), демон может выполнить обращение Привязать Душу и заключить дух в сосуд. Вашему персонажу *необязательно* иметь возможность почувствовать духа, но без этого он не будет знать, находится ли дух на расстоянии обращения (или вообще где-то поблизости).

Когда ваш персонаж выполняет обращение, духовная природа объекта моментально меняется, приобретая некое сходство с Адом – духовную пустоту, которая порождает чудовищное притяжение. Это притяжение влияет только на выбранного духа: обращение нацеливает объект и духа друг на

друга, связывая эти две сущности вместе в специфическую конфигурацию, которая игнорирует любых других духов поблизости. Если дух воспротивится тяге предмета, сила обращения угасает, и природа объекта не меняется. Демон может повторить попытку с тем же предметом, но если он хочет поймать того же духа, сложность броска может увеличиться (по решению Рассказчика).

Смертные рабы, вооруженные подходящими реликвиями или ограниченными обращениями, также могут ловить духов таким способом и даже порабощать бестелесных демонов. По этой причине демоны редко даруют такую силу даже самым доверенным рабам. Если бы смертный всё же получил такую силу, большинство демонов, которые об этом узнали, сделали бы этого смертного своей первоочерёдной целью. И все же такая возможность существует. Ваш персонаж вполне может привлечь внимание смертных, алчущих рабов-демонов.

Обращение Привязать Душу требует простого броска. Игрок тратит единицу временной Веры и делает бросок на Выносливость + Осведомлённость, сложность которого зависит от природы выбранного сосуда. Если сосуд имеет тесную связь с целевым духом, сложность равна всего 6. Если сосуд сделан из кристаллов, самоцветов или драгоценных металлов, сложность равна 7. Для предмета из недрагоценных материалов сложность равна 8, а сложность использования искусственных незначимых для объекта предметов – 9.

Радиус действия обращения в ярдах равен значению Веры демона. Душа, находящаяся за пределами этого круга, не затрагивается притяжением реликвария. Персонаж должен держать выбранный предмет (или хотя бы прикасаться к нему, если это большой предмет, как мотоцикл или статуя). Захваченный дух сопротивляется обращению броском Силы Воли (сложность 8). Если игрок, использующий реликварий, набирает больше успехов, обращение считается удачным и дух помещается в сосуд. Если персонаж проваливает бросок, он теряет *ещё одну* единицу временной Веры, и этот предмет больше никогда не может быть использован как сосуд для какой-либо души – проваленное обращение перманентно искажает духовную природу предмета. Если дух проваливает бросок, он не только привязан к предмету, но ещё и теряет единицу *постоянной* Силы Воли.

На бросок обращения влияет лишь ограниченное число факторов. Тратить больше времени неэффективно: это мгновенное обращение, и растягивание его выполнения не приносит никаких выгод. На самом деле, задержка даже позволяет целевому духу сбежать.

Перебор. Если ваш персонаж опустошает души своих рабов, вы можете увеличить запас броска обращения на некоторое число кубиков (равно значению постоянной Веры персонажа).

Вера. Трата единицы временной Веры добавляет автоматический успех к броску на обращение.

Резонанс. Обращение Привязать Душу становится мощнее при использовании резонанса со Знанием Душ. Если персонаж дополняет обращение такими предметами и явлениями, как церковные облачения, тени или магические круги, сложность броска уменьшается на единицу. Более того, резонансы действуют и в том случае, если целевой дух – демон. Если сосуд в основном сделан из материалов, которые резонируют с первичным Знанием цели или ассоциируется с этим Знанием, то Рассказчик может уменьшить сложность обращения на единицу. К примеру, скипетр резонировал бы с образом Кингу (Знание Сияния), в то время как предмет, сделанный из кости, резонировал бы с образом Намтар (Знание Смерти). Вне зависимости от того, на скольких уровнях вам удалось создать резонанс, сложность обращения таким образом уменьшается только на единицу.

Образ. Если ваш персонаж выполняет обращение в апокалиптической форме, запас бросков может увеличиться за счет повышения Выносливости или уменьшения сложности бросков на Осведомлённость, связанных с образом.

Статус реликвии. Предмет, который уже является реликвией или который уже содержит душу, не может быть использован в качестве сосуда. Души можно поместить в зачарованные реликвии, но только во время их зачарования. Было время, когда предмет мог содержать две, три, легион душ, но оно давно прошло. Теперь объект с трудом может удержать одну душу, смертную или демоническую.

Рассказчик также может ввести другие модификаторы, если сочтет их полезными.

Когда обращение закончено, реликвия действует в качестве темницы для духа в течение

количества дней, равного показателю постоянной Веры персонажа. По истечении этого времени реликвия распадается на части, ломается или крошится в пыль, и дух выходит на свободу. Вероятно, он будет очень зол на демона, который дерзнул поработить его. Чтобы привязать дух к предмету навсегда, вам нужно потратить единицу временной Силы Воли. Это стабилизирует обращение и препятствует распаду реликвии под давлением содержащегося в ней демона. Если реликвия повреждена, она всё равно будет действовать в качестве сосуда для пленённого духа. Только если предмет теряет все уровни здоровья, пойманный дух освобождается.

Объяснение успехов

Даже один успех при броске на обращение означат, что дух заперт в сосуде. Однако такое слабое обращение не позволяет духу внутри объекта в полной мере чувствовать внешний мир и общаться с окружающими, и к тому же оставляет его несвязанным волей заклинателя. Чем больше успехов, тем лучше душа взаимодействует с миром, или тем прочнее будут наложенные на нее узы.

Поделите сумму ваших успехов между *связыванием* духа и его *усилением,* потом определите результаты с помощью следующих разделов.

Связывание души

Если заклинатель ничего не делает для того, чтобы связать духа своей волей, тот не обязан выполнять его приказы или трудиться ему во благо. Прочные узы заставляют духа подчиняться заклинателю. Демоны не поддаются контролю над разумом, но их можно связать столь же крепко, сколь и смертную душу. Процесс наложения уз их механика различается отличны.

Нуль успехов. Дух заперт внутри предмета, но полностью свободен от власти заклинателя. Он может делать всё, что пожелает, если в таком состоянии у него найдут силы хоть для какого-нибудь действия. Любой, кто способен общаться с духом, может *попросить* его о чем-нибудь, но дух сам решает, будет ли он выполнять просьбу. Мудрому персонажу стоило бы узнать Истинное Имя заточенного духа и использовать его, чтобы *заставить* духа повиноваться. Пойманный дух может сопротивляться заклинателю разными способами. Запертый в мече дух может заметно осложнить атаку этим клинком или даже обратить его против владельца.

Один успех. Дух иногда вынужден соглашаться с требованиями заклинателя, но может отбиваться. Если создатель реликвии может общаться с духом, то может потребовать от него выполнения определённой обязанности. Персонаж и пойманный дух делают встречный бросок Силы Воли, если персонаж выигрывает противостояние, пойманный дух должен подчиниться данному конкретному приказу. Если персонаж проваливает противостояние, пойманный дух набирает силу, восстанавливает единицу временной Силы Воли и может отказаться выполнять пожелания пользователя. К примеру, дух внутри меча может отказаться улучшать запас бросков пользователя или проводить через клинок полезное обращение.

Два успеха. Дух настолько сильно привязан к сосуду, что постоянно обязан соглашаться со всеми желаниями создателя предмета. Если просьба не противоречит Характеру духа, он *должен* подчиняться любым приказам заклинателя. Требования, идущие вразрез с Характером духа, требуют противопоставленного броска на Силу Воли. Вполне возможно, что у духа, который долгое время заперт в сосуде, Характер постепенно меняется, подстраиваясь под желания и личность хозяина, а значит, и под отдаваемые тем приказы.

Три успеха. Дух больше не может ответить отказом на просьбы и требования заклинателя, так что он автоматически помогает персонажу всеми доступными способами.

Важно отметить, что пойманный дух привязан только к демону, который связал его, а не к любому, кто пользуется реликвией. Если кто-то ещё берёт предмет, дух волен делать, что пожелает (если он вообще может хоть что-нибудь сделать).

Если создатель предмета отправляется в Ад или гибнет, дух совершенно свободен. Конечно, создатель предмета может приказать духу подчиняться другому персонажу, и тогда после его смерти запертый в реликвии дух переходит во власть *нового* хозяина.

Усиление

Чем сильнее пойманный дух, тем лучше он воспринимает внешний мир, общается с окружающими и проявляет свою волю вне сосуда. Духи демонов имеют больше возможностей, чем духи людей, так как они могут использовать свои знания и способности (пусть и в ограниченном объеме) даже находясь в ловушке, но хорошее усиление позволит демоническому духу с большим успехом обращаться к этим знаниям. Демонические духи продолжают собирать Веру с любых существующих договоров и сохраняют демонические силы (например, сопротивление контролю над разумом).

Учтите, что хотя у пойманных демонов больше нет физических атрибутов, значения этих Атрибутов по-прежнему включаются в запас бросков обращений (как обычно).

По умолчанию пойманный дух имеет только размытое чувство внешнего мира. Он не может видеть или слышать, но может чувствовать объекты поблизости и знает, когда его сосуд передвигают или берут в руки. Дух не может общаться с внешним миром, разве что с ним свяжутся обращениями, заклинаниями или специальными способностями. Он не контролирует перемещения сосуда, а сам артефакт по прочности ничем не отличается от обычного предмета.

Чем больше успехов вы потратите на усиление запертого внутри реликвии духа, тем больше дух сможет для вас сделать. За каждый успех, который вы тратите на усиление духа, вы можете выбрать один набор способностей из следующего списка. (Каждый набор можно выбрать только один раз).

Обостренные чувства. Хотя дух не имеет органов чувств, он все же обладает полным спектром человеческих сенсорных способностей. Он может видеть в темноте, слышать любой слышимый звук и даже замечать запахи и изменения температуры. Дух также может замечать других духов поблизости, даже тех, которые невидимы или спрятаны внутри объектов (выполняется бросок на Восприятие + Осведомлённость со сложностью 8).

Общение. Дух может общаться с любым существом, которое держит сосуд или иным образом взаимодействует с ним. Как правило, это общение проходит в полном молчании, на телепатическом уровне, но может быть и слышимым, если позволят свойства предмета. К примеру, радиоприёмник может транслировать слышимую речь, а манекен мог бы говорить ртом.

Контроль сосуда. Дух может двигаться и оживлять сосуд, как если бы тот был обычным телом. Однако сосуд может выполнять только те движения, которые согласуются с здравым смыслом. Дух внутри куклы чревовещателя может ходить и брать маленькие предметы, но не говорить, если у него нет способности Общение. Одержимая машина или мотоцикл может самостоятельно ездить (если знает, что делает). Одержимый меч не может двигаться сам по себе, так как у него нет способов вращаться, но всё же может влиять на свои движения, когда им машут в бою. Игроку и Рассказчику следует определить любые значимые подробности, такие как скорость и способности сосуда.

Духи, которые оживляют свои сосуды, используют обычные запасы бросков для выполнения любых подходящих задач (например, Ловкость + Вождение для одержимой машины или Ловкость + Атлетика для одержимой куклы). Дух может использовать свой запас бросков вместо запаса бросков пользователя, если у него этот запас выше. Одержимый меч может использовать свой запас бросков на Ловкость + Фехтование, благодаря чему орудующий клинком персонаж в бою покажется более умелым. Плохо связанный дух за счет своего запаса кубиков может *сопротивляться* персонажу, пользующемуся реликвией, из-за чего бросок на использование становится противопоставленным. Машина может свернуть не в том направлении, куда нужно водителю, а меч может отклониться от цели.

Зачарованная прочность. Одержимый предмет намного крепче и прочнее обычного предмета своего типа. Добавьте значение Выносливости духа к обычному запасу бросков на поглощение у сосуда, затем добавьте предмету столько уровней здоровья, сколько у духа Силы Воли. Дух не получает штрафов за ранения, если предмет повреждён. Один раз за игровую неделю дух может потратить единицу временной Силы Воли для восстановления одного уровня здоровья (фактически, починки).

Духовное влияние. Только сосуды, содержащие в себе демонов, могут обладать этим качеством.

Душа демона полностью наполняет реликвию, подгоняя под себя духовную структуру предмета. Демон заперт в реликвии, но может проводить через нее свои силы и знания, пусть и в ограниченной степени. В конце концов, реликвия – тюрьма, и она не даст демону полностью использовать знания.

Все демоны, привязанные к реликвии, сохраняют свой иммунитет к завладению и контролю над разумом, а также способность видеть сквозь иллюзии. Духовное влияние даёт демону ещё два полезных бонуса.

Во-первых, демон может использовать ограниченное число своих обращений – только *одно* обращение из *каждого* пути знания, известного демону. Демон, владеющий тремя путями Знания, может выполнять только одно обращение из известных ему в каждом пути, в сумме три обращения. Это – лишь малая часть силы, которую имел бы персонаж в живом носителе, но большего сосуд позволить не может. Игрок с Рассказчиком должны обговорить, какие обращения может выполнять дух, и модифицировать их, чтобы они лучше подходили новой форме демона. Обращения могут быть мощными или слабыми, как первого, так и пятого уровня, главное, чтобы дух знал, как их выполнять. Дух использует обычный запас бросков для выполнения обращений и может случайно (или намеренно) выполнить версию обращения с высокой Мукой вместо версии с низкой Мукой. Чтобы пользоваться обращениями, демону нужно иметь минимум один пункт временной Веры.

Во-вторых, предмет впитывает в себя суть и цели демона и становится превосходным орудием в тех случаях, когда способ использования согласуется с его природой. Сложность определённых бросков, которые сочетаются с Характером демона, у реликвии уменьшается на два. Модифицируемые таким образом действия обычно связаны с Домом демона и его ролью до и после Падения. Так модифицируются только те действия, которые прямо используют реликвию; если реликвию нельзя использовать подходящим образом, пользователю легче не станет. Если демон обладает властью над своим сосудом и может действовать самостоятельно, он также может получить определенный бонус. Для определённого рода задач легче использовать специально приспособленное тело.

Осквернители: уменьшите сложность Социальных задач, которые порабощают других, или любых задач, связанных с перемещением по воде (таких, как плавание или путешествие на лодке).

Дьяволы: уменьшите сложность попыток лжи или обмана других, а также вдохновения или командования окружающими.

Пожиратели: уменьшите сложность бросков на атаки в бою.

Изверги: уменьшите сложность бросков на Исследование, Познания или Расследование или любых Оккультных бросков, включающих предсказывание будущего.

Преступники: уменьшите сложность бросков на Ремесло, Технологию или любую попытку создать или разрушить неодушевлённый предмет.

Кнуты: уменьшите сложность попыток парирования в бою, бросков Медицины и задач по прямой защите других.

Убийцы: уменьшите сложность бросков на повреждение в бою.

Примеры

Создание одержимой реликвии требует меньше бросков кубиков и возни с цифрами, чем создание зачарованной реликвии, но всё же довольно запутанно. Эти примеры помогут вам разобраться в системе.

Пример 1: *Призрак местного наркоторговца, убитого несколько месяцев назад своими компаньонами, был замечен по соседству с Магдиель. Магдиель решает захватить дух, опасаясь, что он – угроза местным смертным, а также потому, что он может стать полезным инструментом. После некоторого исследования она выясняет, что дилер владел спортивным автомобилем, который его семья продаёт задешево. Сняв с кредитной карточки все деньги, Магдиель покупает автомобиль и ездит на нём по округе в поисках призрака.*

Когда Магдиель наконец-то находит призрака после нескольких ночей слежки, дух пытается

напасть на неё. Сидя в машине, Магдиель ждёт, чтобы призрак приблизился. Когда он оказывается достаточно близко, Магдиель выполняет обращение Привязать Душу, чтобы запереть призрака в его собственной машине!

Запас Выносливость + Осведомлённость у Магдиель равен девяти кубиков, начальная сложность броска равна 6. Машина – сложное искусственное устройство, но она имеет тесную связь с духом. Игрок Магдиели также тратит единицу временной Веры, чтобы получить автоматический успех. Конечно, призрак может воспротивиться обращению, но его Сила воли равна всего лишь 4. Игрок Магдиели бросает девять кубиков, получает четыре успеха и добавляет к ним один автоматический успех, получая в сумме пять успешных баллов. Рассказчик бросает четыре кубика за призрака, но получает только два успеха. Магдиель выигрывает противостояние с тремя успехами, и призрак оказывается заперт в автомобиле.

Игрок делит успехи – два на усиление и один на связывание духа. Успех связывания означает, что призрак всё ещё имеет некую возможность противостоять командам Магдиели и может сделать бросок Силы Воли, чтобы нарушать её приказы, но с низкой Силой Воли ему едва ли удастся долго сопротивляться ей. С двумя успехами усиления игрок выбирает способности Обостренные чувства и Контроль сосуда. Дух может контролировать автомобиль как своё тело, выполняя любые требующиеся маневры, а также чётко видит мир вокруг себя и дорогу, по которой едет. Он не может легко общаться с другими, даже с Магдиель, но она может использовать своё обращение Говорить с Мёртвыми, чтобы общаться с ним, когда необходимо.

Магдиель тратит единицу временной Силы Воли, делая обращение постоянным. Теперь у нее появился покорный (до определенной степени) слуга – машина будет возить её, куда и когда она захочет, и приедет к ней по её зову. Теперь ей просто нужно объяснить мужу её носителя, почему она купила подержанный спортивный автомобиль.

Пример 2: *Падший рыцарь Равана планирует убить Канфорола, выскочку при Адском Дворе Лос-Анжелеса, который был достаточно глуп, чтобы поставить под вопрос планы рыцаря. Но просто убить его недостаточно. Равана хочет захватить душу Дьявола и превратить ее в полезный инструмент.*

Равана не знает, чем дорожит Канфарол, но ее это мало волнует: ей нужно оружие. Она

владеет покрытым орнаментом кинжалом с острым стальным лезвием и рукоятью, украшенной золотом и самоцветами. Он кажется подходящим сосудом.

Равана приглашает Канфарола на частную встречу, и когда глупый Дьявол входит в покои рыцаря, падшие вассалы Раваны выводят Канфарола из строя. Падший рыцарь перерезает ему глотку кинжалом. Когда дух Дьявола освобождается от мёртвой смертной оболочки, Равана обращается к своему знанию и пытается захватить дух в кинжал.

Начальный запас Выносливость + Осведомлённость у Раваны равен девяти кубикам, она также тратит единицу временной Веры для автоматического успеха. Безжалостная Равана также опустошает рабов, Вера её смертных равна 7, так что она добавляет ещё 7 кубиков к запасу бросков, получая в итоге 16 кубиков. Начальная сложность броска 7, так как кинжал в основном сделан из драгоценных металлов и самоцветов. Такие материалы также резонируют со Знанием Сияния (первичное Знание покойного Канфарола), как и все кинжалы и мечи, так что Рассказчик считает возможным понизить сложность обращения всего до 6.

Бросая 16 кубиков по 6 сложности, Рассказчик получает семь успехов, добавляет автоматический успех и получает в сумме восемь успешный баллов. При броске на Силу воли Канфарол получает три успеха, в итоге у Раваны остается пять успехов. Рассказчик направляет два успеха на связывание демона и три на усиление реликвии. Два успеха связывания означают, что Дьявол крепко связан волей Раваны, и может воспротивиться только тем приказам, которые прямо противоречат его Характеру. С тремя успехами на усиление Рассказчик выбирает способности Общение, Повышенная Прочность и Духовное Влияние. Равана может в любое время общаться с Канфаролом, давая ему инструкции и мучая его, когда захочет. Кинжал становится крепче и переносит урон лучше обычного. Он получает три дополнительных кубика на поглощение (Выносливость Канфарола) и шесть дополнительных уровней здоровья (постоянная Сила Воли Канфарола).

Канфарол имел точки в Знании Сияния, Знании Небожителей и Знании Основания. Рассказчик может выбрать по одному известному Дьяволу обращению из каждого из этих трех путей, и Канфарол сможет выполнять эти обращения, будучи запертым в кинжале. Рассказчик выбирает Прославление из Знания Сияния (добавление дополнительных кубиков выбранным целям, которые видят кинжал), Пламя Небес из Знания Небожителей (позволяя клинку стрелять огнём по удалённым целям) и Воздействие на силу тяжести из Знания Основания (позволяя кинжалу парить в воздушном пространстве без движения и пролетать большие расстояния, будучи брошенным). Сущность Дьявола также могла бы облегчить Раване ложь или командование другими, но ей не свойственно делать это способом, который прямо затрагивает клинок. Не то чтобы ей есть до этого дело – ей нужно было оружие и возможность продемонстрировать силу. Что ж, демонстрация удалась. Отныне никто не посмеет пренебречь волей Раваны.

Демонические Предметы и Вера

Природа души – как смертной, так и демонической – меняется в результате ее заточения в реликвии. Духовное пространство в пределах реликвии очень похоже на Ад, а Ад – не то место, которое допускает Веру.

Демонические духи внутри реликвии не получают Веру от ранее заключённых договоров. Договора остаются в силе, и демон может начать снова получать от них Веру, если сбежит из своей темницы – но пока он внутри реликвии, демон не может получать эту Веру. Это проблема как для демона, так и для создателя реликвии: без Веры демон не может использовать свои обращения и особые способности. Демоны в реликвиях скоро становятся отчаянными и жадными до Веры и сделают почти что угодно, чтобы пополнить запасы энергии.

Заключённый демон может получать Веру только двумя способами, пока он внутри реликвии. Первый – когда создатель предмета использует его подходящим образом при жатве Веры у смертного: например, используя демонический нож для пыток смертного или исцеления человека прикосновением одержимого скипетра. Если попытка жатвы успешна, демон, использующий предмет, может решить, сохранить ли Веру себе или отдать ее запертому в реликвии пленнику.

Второй способ демону получить Веру – если он заключает новый договор со смертным, пока он всё ещё заключён в реликвии. Если пойманный демон может общаться со смертным, который завладел реликвией, он может обещать и договариваться как обычно, усиливая смертного раба и получая от него Веру. Так как этот договор был заключён через сковывающие стены реликвии, Вера от нового раба способна проскользнуть сквозь барьеры и питать голодного демона.

Конечно, чтобы это продолжалось, демон должен выполнять свою часть договора, а во время заточения в реликвии его возможности сильно ограничены. Договора заключённых демонов, как правило, связаны с тем, что смертному дозволяется свободно владеть реликвией и использовать силы заточенного демона себе на пользу – положение, которое большинство демонов находят в крайней степени раздражающим. Вырвавшись из реликвии, демон сохраняет все договоры, которые заключал до пленения, но некоторые демоны охотно избавились бы от смертных, которые когда-то имели над ними власть. К несчастью, чрезвычайные обстоятельства заключения договора через барьер реликвии делают невозможным для демона поддерживать более одного договора в любой данный момент времени. Таким образом, эти реликвии стремятся найти свой путь от одного смертного носителя к другому, оставляя за собой след из сломленных рассудков и разрушенных тел.

Смертные духи, пойманные внутри реликвий, продолжают производить Веру, но меньшими темпами. Точнее, меньше их Веры способно покинуть реликвию, остальная часть просто рассеивается в эфире. Заключивший договор человек, которого затем заточили в реликвию – например, раб, которого убили и сковали в качестве призрака – предоставляет Веру демону раз в *неделю,* а не ежедневно. Если демон достаточно глуп, чтобы вырвать у заточённого раба больше Веры, чем у того имеется Силы Воли, дух окончательно поглощается, и реликвия становится бесполезной.

Смертный дух, который не раб демона, *может* заключить договор, будучи запертым в реликвии, если демон может общаться с духом. Такие пакты обычно кратковременны, так как большинству смертных духов мало что нужно, кроме освобождения из темницы. После освобождения призрак может вернуться к загробной жизни.

Создание сложных демонических предметов

Реликвии мощны, но у них есть недостатки – их может быть тяжело контролировать, и они могут производить только запрограммированные эффекты. Однако эти ограничения можно преодолеть (или, по крайней мере, значительно уменьшить), если демон создаёт реликвию вокруг пойманной души смертного или демона. Эти сложные демонические реликвии редки, но очень могущественны. У них трезвый рассудок, направляющий и контролирующий их функции, и этот рассудок может превзойти границы природы реликвии и обращений.

Чтобы создать сложный демонический предмет, персонаж должен знать обращения Привязать Душу *и* Вселить Душу. Демон не может просто силой поместить дух в уже существующую реликвию. Он должен использовать дух как *компонент* в процессе зачарования, создавая духовную форму реликвии вокруг пойманной души. Это даёт духу доступ к силам реликвии, позволяя ему контролировать предмет более гибким образом, одновременно с тем делая реликвию клеткой для духа.

Демон, создающий предмет, должен иметь доступ к пойманному духу при зачаровании предмета – обычно дух уже присутствует в другом объекте, удерживаемый на месте обращениями Привязать Душу или Вселить Душу. В процессе зачарования демон должен освободить дух, разбивая его текущую темницу, после чего выполнить обращение Привязать Душу, чтобы вселить дух в наполовину законченную реликвию. Не важно, насколько прочно дух был привязан к прошлому своему обиталищу. Демон должен повторно привязать дух к новой реликвии при помощи обращения Привязать Душу и снова разделить полученные успехи между связыванием и усилением.

Для игрока процесс довольно прост – слияние систем создания зачарованных и демонических предметов, требующее ещё несколько бросков кубиков и ещё немного планирования. Просто следуйте этому списку, чтобы разработать и создать реликвию.

- Выполнить обращение Привязать Душу как обычно, используя новую реликвию как объект

фокусировки. Сложность обращения такая же, как и для создания демонического предмета – 6, если предмет имеет тесную связь с духом; 7, если предмет сделан по большей части из драгоценных материалов; 8, если из естественных, и 9, если из искусственных материалов. Помните, что высокотехнологичные предметы не могут быть зачарованы, так что данный новый сосуд не может быть электронным устройством или сложной машиной.

- Если обращение успешно, разделите успехи между усилением и связыванием, как обычно. Вам нужно дать духу способность Управление носителем, так как это позволит духу контролировать и влиять на обращения, помещённые в зачарованную реликвию. Другие способности имеют свои обычные эффекты.

- Кода дух привязан к реликвии, вы можете определить количество нужных для зачарования предмета успехов. Эффекты реликвии основаны либо на запасе бросков вашего персонажа, либо на запасе бросков пойманного духа, в зависимости от того, что выше. Если вы хотите увеличить эффекты реликвии, вы опять-таки основываете эти улучшения на максимальном запасе бросков или значении характеристики вашего персонажа и пойманного духа.

- Когда вы, наконец, проводите обращение Зачаровать Объект, сложность обращения возрастает на один из-за дополнительных трудностей изменения обращения, чтобы включить пойманную душу.

Использование сложных демонических предметов

Когда зачарованным предметом управляет разумный дух, реликвия становится намного более функциональной и простой в обращении. Она приобретает следующие преимущества:

- **Выплата стоимости.** Пойманный дух может обеспечить жертвы, нужные для действий реликвии. Для обычных предметов это значит, что при активации предмета выполняется бросок на Силу воли (для смертного) или Веру (для демона) *духа*. Только если этот бросок *неудачен*, игрок выполняет бросок на соответствующую характеристику персонажа. Подобным образом, дух в предмете высокой Муки может заплатить пункт Силы Воли или приобрести пункт временной Муки, требуемый для активации предмета. Предмет с более суровым требованием, вероятно, потребует платы от пользователя, а не от духа, но это зависит от природы жертвы. Дух не может отдавать уровни здоровья, но может получать расстройства или расставаться с воспоминаниями, если это было требованием.

- **Гибкость.** Реликвии обычно производят специфическую версию данного обращения, например, вызывают определённую иллюзию или определённую эмоцию. Дух может разнообразить эффект от обращения. Так, дух может изменить эффекты реликвии, вызвав любую подходящую иллюзию или эмоцию. Если с помощью реликвии игрок пытается вызвать эффект, для которого реликвия изначально не предназначалась (любая вариация обычного эффекта), сложность выполнения обращения для духа увеличивается на единицу. Если в реликвии заперт демон, он может воспользоваться версией обращения с высокой Мукой – или обычной версией обращения, если реликвия производит только версию с высокой Мукой, - получив при этом пункт Муки. Дух может пользоваться только теми обращениями, которые были «заложены» в реликвию. Если дух занимает реликвию, которая может вызвать только эффект Исцеление из Знания Пробуждения, выполнить обращение Очищение того же Знания он не в силах.

- **Синергетический эффект.** Заточенный в реликвии демон может выполнять обращения своих Знаний, а также дополнять обращения реликвии собственными силами.

Демоны, которые позволяют запертому собрату управлять реликвией, должны быть уверены, что они могут контролировать плененный дух. Если дух не под полным контролем демона, он может использовать силу реликвии по собственному усмотрению. Разозлившись, дух вполне способен обратить силы реликвии против пользователя.

Арсенал Бездны

Каждая реликвия уникальна, сделана демоном с особым тщанием и основана на его навыках и силах. Но всё же некоторые реликвии столь всесторонне полезны, что многие демоны создают собственные версии старых любимцев. Персонажи игроков могут создавать все шаблонные реликвии в этом разделе, если они имеют точки в нужных Знаниях и могут получить доступ к подходящим материалам и предметам. Подробности отличаются – разные персонажи произведут реликвии с разными силами и слабостями – но цели остаются теми же.

Для этих предметов скорее даются заметки по тому, как сделать их в игре, чем запасы бросков и механические преимущества. Материалы, Знания и сложность, которые вам понадобится знать, чтобы сделать вашу собственную версию реликвии, а также любые относящиеся к ним силы и слабости следует обговорить со своим Рассказчиком. Проработайте детали, выполните броски обращений - и реликвия готова к использованию в игре!

Обнаружение реликвий

Демоны обладают сверхъестественной осведомлённостью, которая позволяет им замечать искажение реальности и дрожь ткани мироздания. Так как реликвии – продукты обращений или вместилище мощи обращений, демоны могут чувствовать вибрации, которые реликвия оставляет на поверхности реальности. Однако, реликвии *сложно* заметить. Легче установить демона, который пользуется обращением, чем отловить постоянный низкоуровневый отзвук улучшенного автомобиля или реликвии-амулета.

Заметить *создание* реликвии можно, выполнив обычный бросок сверхъестественной осведомлённости по основным правилам. В конце концов, реликвии создаются непосредственно обращениями. И да, это значит, что когда ваш персонаж зачаровывает реликвию, сила его обращения заметна *всё* время её создания. Если он тратит дни или недели на производство устройства, ему, вполне возможно, захочется обезопасить себя от ненужного любопытства.

Когда предмет готов, заметить его становится сложнее. Если обращение демона – это крик, то неактивная реликвия больше похожа на тихое гудение – едва слышный звук работающего вхолостую двигателя, только и ждущего, чтобы взреветь на полную мощность. Чтобы заметить сверхъестественные энергии, нужно выполнить бросок Восприятие + Осведомлённость (подробности см. на стр. 172 печатного издания основной книги правил). Сложность обнаружения демонов за работой обычно равна 7, но разные реликвии имеют разную сложность определения

- **Улучшенные предметы.** Сложность 9 вне зависимости от того, используется ли предмет.
- **Зачарованные предметы.** Когда реликвия неактивна и не производит сверхъестественные эффекты, сложность ее обнаружения равна 8. Когда реликвией пользуются, сложность равна 7, как и у обычного обращения.
- **Демонические предметы.** Сложность 8, если дух в данный момент не активен. Если дух обращается к своим Знанием или контролирует заключённое в предмете обращение, сложность равна 7.

Улучшенные предметы

Неброские и малопривлекательные улучшенные предметы, тем не менее, наиболее распространены и считаются одними из самых полезных артефактов. Освящённый предмет не имеет особого стиля или чудесных способностей зачарованных предметов, но свою простоту он компенсирует гибкостью и огромной пользой.

Разумный творец реликвий создаёт множество зачарованных предметов и добавляет эти с виду примитивные устройства в свой арсенал, а также распространяет среди рабов и союзников.

Клинок доблести

Этот дуэльный меч многим людям, которые больше не воспринимают мечи как настоящее оружие, кажется исторической диковинкой. Глупцы. Улучшенный демонической силой, этот идеально сбалансированный меч – машина убийства, способная прорезать броню и убить человека одним ударом. Сложность атаки мечом равна всего 4, и он наносит летальные повреждения с Силой + 4.

Сложность улучшения: 5. Успехи увеличивают основной урон или уменьшают сложность бросков атаки или парирования.

Освящённая броня

Кольчуга – анахронизм в наш современный век, но её всё ещё можно найти в антикварных лавках или заказать у реконструкторов. Она также может обеспечить защиту от ножей и огнестрельного оружия. Эта славная кольчужная рубашка до невозможности легка, достаточно тонка, чтобы носить её под пальто или курткой, и достаточно крепка, чтобы отразить самые мощные атаки. Кольчуга обеспечивает Броню 6 и не даёт штрафов бросков, относящихся к ловкости.

Сложность улучшения: 5. Успехи увеличивают бонус поглощения или уменьшают штрафы мобильности.

Линзы ясного взора

Этот бинокль в черном стальном корпусе выглядит пристойно, но не кажется чем-то необычным. Только при взгляде в него понятно, что он намного мощнее самых лучших швейцарских биноклей. Мелкие детали буквально бросаются вам в глаза, линзы позволяют видеть даже сквозь дым и тени, не говоря уже о том, что бинокль дает возможность рассмотреть даже самые далекие события. Прибор уменьшает сложность бросков на Бдительность на два; далекие образы кажутся в 15 раз ближе, чем на самом деле.

Сложность улучшения: 7. Успехи уменьшают сложность бросков на Бдительность или повышают увеличительные/усилительные свойства предмета.

Униформа власти

Это униформа награждённого капитана флота США; медали приколоты, как Рождественский орнамент, спереди пиджака. Она быстро привлекает внимание моряков и персонала флота, когда одета на вас, и они подчинятся почти любому приказу. Даже не флотский персонал более склонен выслушивать и выполнять приказы, убеждённый вашей аурой власти. Во время ношения униформы сложность всех бросков на Лидерство уменьшается на три.

Сложность улучшения: 5. Успехи уменьшают сложность бросков на Лидерство.

Точные инструменты

Этот набор гаечных и накидных ключей, щипцов и других инструментов выглядит вполне обычно, если не считать того, что хранится он в ящике из арматурной стали с кодовым замком. Инструменты такого рода слишком ценны и полезны, чтобы рисковать допустить их потерю или кражу, так как с этими инструментами даже любитель может починить двигатель автомобиля, отключить систему кондиционирования воздуха или изменить систему водоснабжения дома за считанные секунды. Сложность всех соответствующих бросков на Технологию с использованием этих инструментов уменьшается на три.

Сложность улучшения: 5. Успехи уменьшают сложность подходящих бросков на Технологию или Ремесло.

Адская машинка

Снаружи этот предмет выглядит как обычный металлический кейс. Вот только он взрывается огнём и шрапнелью, уничтожая жизни и собственность на большом расстоянии. Откройте его – и вы увидите провода и устройства, но какой провод обрезать? Кажется, что провода меняют цвет и место соединения, когда вы не смотрите на них, а предохранители бомбы поставят в тупик даже наиопытнейшего эксперта. Эта бомба наносит девять уровней летальных повреждений в радиусе 10 ярдов, а все попытки обезвредить её получают штраф +2 к сложности.

Сложность улучшения: 7. Успехи увеличивают запас бросков на урон, радиус взрыва или сложность бросков на Взрывное дело при обезвреживании предмета.

Музыка сфер

Эта классическая электрогитара Fender была разрисована и украшена, чтобы стать голубой мечтой фанатов тяжелого металла: огонь, черепа, колючая проволока, трупы и демоны танцуют на чёрном как смоль фоне. Однако гитара может издавать не только тяжёлые риффы и рычащие аккорды. В руках более мягкосердечного музыканта она может производить столь сладкие и красивые звуки, что даже ангелы заплакали бы, услышав их. Все броски на Исполнение, производящиеся с помощью гитары, приятно снижены на 3.

Сложность улучшения: 5 для простых инструментов (барабаны, горны), 7 для механических инструментов (гитары, пианино), 9 для электронных инструментов (электрогитары, синтезаторы). Успехи снижают сложность бросков Исполнения.

Нерушимая система безопасности

В этом маленьком, но престижном офисном здании есть камеры, датчики движения и тепла, и другие системы безопасности. Система выглядит надёжной, но не неприступной. Тогда почему столько предохранительных систем? Почему камеры, кажется, *знают*, куда смотреть? И почему звонит сигнализация, не поддавшись на все ваши уловки и попытки избежать обнаружения? Сложность всех бросков Маскировки и Безопасности для обхода этой системы, улучшенной демоническими умельцами, увеличивается на два.

Сложность улучшения: 9 для одной маленькой системы, 10 для полной сети безопасности.

Камуфляж

Сшитый из простеганной черной ткани, этот традиционный наряд ниндзя со скрывающим лицо капюшоном выглядит полезным для скрытной работы, но не исключительным. Однако наденьте его, и вы сольетесь с тенями и станете почти невидимым. Вы можете незаметно пройти мимо часовых и прокрасться через людную комнату. Он снижает сложность бросков Маскировки на три и обеспечивает значение Брони 2.

Сложность улучшения: 5. Успехи уменьшают сложность бросков Маскировки или увеличивают значение Брони.

Зачарованные предметы

Эти чудесные и удивительные инструменты бесценны для всех демонов, вне зависимости от Дома или фракции. Однако смертные рабы редко получают такие предметы в дар. Дело не только в том, что подобные артефакты сложны в использовании и весьма требовательны. Каждая такая реликвия – значительный вклад ресурсов и времени, и давать её смертному кажется пустой расточительностью. Всё же некоторые демоны создают эти предметы для смертных. На самом деле некоторые развращенные демоны производят их *исключительно* для смертных, не забыв наложить на реликвии проклятие.

Счёты чернокнижника

Мощный инструмент для смертных призывателей и магов, эти счёты можно использовать в качестве специализированного вычислительного устройства. Они настроены на вибрации Ада, поэтому с их помощью можно вычислить, будет ли проведён ритуал вызова в городе пользователя в ближайшие несколько дней. Подсчёты отнимают мало времени, и лучше держать под рукой ручку и бумагу для заметок, но опытный пользователь может даже определить, где и когда будет проводиться ритуал.

Обращение: Слияние Сил (Знание Узоров 1).

Компас

Этот компас ручной работы покоится в оправе из отличного стекла и дерева. Когда носитель шепчет имя другой личности в стекло, позволяя своему дыханию затуманить поверхность, компас начинает вращаться в своём корпусе. Если названная личность находится в пределах нескольких миль, компас укажет на неё (указывающая на север стрелка повернется в нужном направлении). Если до конца сцены владелец компаса не настигнет свою жертву, артефакт теряет наводку на цель и требует повторной активации.

Обращение: Найти Верного (Знание Пробуждения 1).

Флейта вредителей

Эти обыкновенные деревянные дудочки позволяют исполнителю играть мотив, который звучит обычно для человеческих ушей, но неописуемо соблазнителен для ушей крыс и прочих грызунов. Любая крыса в пределах нескольких миль слышит эту чудесную песню и со всех лап устремляется к источнику звука. Крысы роятся в пределах ярда от игрока, но не ближе. Если он двигается, продолжая играть, крысы следуют за ним. Они разойдутся только тогда, когда он прекратит играть – вероятно, чтобы вдоволь порезвиться в том месте, где очутились.

Обращение: Призвать Животных (Знание Зверей 1). Игрок не может бросить больше кубиков на эффект реликвии, чем его Обаяние + Исполнение, даже если запас бросков на эффект реликвии выше.

Очки эмпатии

Простые, но эффективные, эти очки позволяют носителю читать эмоции любого, на кого он посмотрит. При взгляде через очки кажется, что у людей есть разноцветная аура, узор которой зависит от эмоций. Из опыта пользователь понимает, что красный означает злость, пурпурный – сексуальное влечение, синий – удовлетворенность и так далее, и может приспособить своё поведение, чтобы воспользоваться этим знанием.

Обращение: Чтение Эмоций (Знание Желания 1).

Книга Мёртвых

Поначалу кажется, что все страницы этой тяжёлой антикварной книги в кожаном переплёте пусты. Чтобы активировать реликвию, пользователь должен написать имя покойного смертного или демона на странице слева. Через миг на странице справа появляется текст, подробно описывающий события, которые привели к смерти этой личности. Когда книга закрывается, текст исчезает.

Обращение: Прочитать Судьбу (Знание Смерти 1). Сложность использования реликвии выше, если не будет написано Истинное или Небесное имя объекта.

Сигнальный пистолет

В отличие от простого сигнального пистолета, этот артефакт – настоящее огнестрельное оружие, обычно большой пистолет. Но благодаря силе зачарования он может стрелять не только обычными

пулями. Пользователь может выстрелить пулей из света – сгустком плотной энергии, которая ослепляет любую цель, по которой попадает. Но эта энергия не берётся из воздуха. Пистолет использует одну обычную пулю, чтобы создать одну световую пулю, превращая массу в сверкающую энергию.

Обращение: Свет (Знание Света 1). Каждая активация реликвии требует траты одного обычного патрона пистолета.

Глазная повязка Ангры Манью.

Маленький, но полезный предмет, эта кожаная повязка, отделанная сталью, позволяет носителю сбежать почти из любой тюрьмы или обойти любое препятствие. Если в стене или препятствии есть отверстие – хоть дыра, куда только мышь и пролезет – реликвия позволяет пользователю пройти сквозь стену или препятствие. Чтобы использовать повязку, нужно закрыть не повязанный глаз, и пользователь увидит через повязку тускло светящийся путь, по которому он может пойти, чтобы сбежать из клетки. Со стороны кажется, что он проходит *сквозь* стену или препятствие, но, с его точки зрения, просто идёт по обычному пути.

Обращение: Проложить Путь (Знание Путей 2). Создаваемый предметом путь существует только один ход и не может быть сделан постоянным.

Сеть титана

Эта грубо сплетённая сеть сделана не из шерсти или шнуров, а из тонких металлических проводов с маленькими камнями в каждом узле. Странное оружие: эта реликвия скорее предназначена для обездвиживания оппонента и удаления его из драки, чем для причинения ему вреда. Если пользователю удастся опутать врага сетью (которую можно использовать в ближнем бою или бросать на несколько ярдов), то земля под ногами жертвы становится как вода, и его затягивает в эту самую землю. Сеть сливается с землёй и перестает удерживать противника на месте, но ему все равно нужно откопаться, чтобы снова вступить в бой.

Обращение: Всколыхнуть Землю (Знание Земли 2). Пользователь должен попасть по цели сетью (бросок Ловкость + Атлетизм), чтобы реликвия подействовала.

Око провидца

Этот красивый шар сделан не из простого стекла, а из цельного куска хрусталя размером с голову ребёнка. Он огранен и отполированный до яркого блеска. Демон, который смотрит в глубины шара, может видеть мысленным взором мир вокруг выбранного объекта, запоминая все, что открывает ему это безмолвное наблюдение. Пользователь должен обладать личной вещью или имуществом цели, или, по крайней мере, быть способным выдохнуть имя объекта на поверхность шара.

Обращение: Магический Кристалл (Знание Небесного Свода 2). Видение, предоставляемое реликвией, всегда безмолвно вне зависимости от количества полученных успехов.

Знамя Вдохновения

Этот стяг или флаг, под которым полководцы вели солдат в битву, несёт на себе символ, вдохновляющий сердца тех, кто за ним следует. Когда союзники видят поднятое или развевающееся на ветру знамя, они наполняются мужеством и надеждой и бросаются вперёд, на врага. В современном мире эту реликвию иногда используют в менее воинственных целях: например, размещают в заполненных брокерами или программистами помещениях, чтобы вдохновить людей на новые свершения.

Обращение: Прославление (Знание Сияния 2).

Фарфоровая маска

Эта незавершённая белая маска сделана из тончайшего фарфора и подходит под лицо почти

каждого пользователя. Маска позволяет пользователю немного изменить черты лица, но не действует на остальные части тела. Это идеальный камуфляж, но только для того, что выше шеи. Перед использованием носитель должен сделать примерный набросок желаемых черт на маску кистью или ручкой, потом прижать к лицу. Когда маска активирована, она сливается с лицом и изменяет его черты. Чтобы снова использовать маску, набросок нужно стереть и нанести заново.

Обращение: Изменить Внешность (Знание Метаморфоз 2).

Зеркало душ

Это антикварное зеркало не кажется особенным, пока мудрый пользователь не прикоснётся к нему и не приложит к нему своей воли. Тогда отражение сменяется образом унылого безжизненного мира – мира мёртвых. Короткий миг, который отражение остаётся таким, пользователь (и только пользователь) может ступить в него, идя по землям смерти. За его спиной зеркало возвращается в нормальное состояние. В мире смерти остаётся версия зеркала, и нужно применить волю на это теневое зеркало, чтобы вернуться в земли живых.

Обращение: Шаг За Завесу (Знание Сфер 2)

Кинжал яда

Этот стальной кинжал на первый взгляд ничем не отличается от обычного охотничьего ножа, но внешность обманчива. В материал клинка была влита сама сущность яда и нечистоты, и он сочится отравой, заражая и загрязняя все, что режет. Те несчастные, кому нанесли рану таким кинжалом, страдают от отравления невероятно сильным ядом, не известным медицинской науке. И вправду, на ране не остаётся никаких следов яда или заразы в ране – яд в металле, не *на* нём. Врач должен быть очень везучим или мудрым, чтобы понять, что его пациента отравили.

Обращение: Исцеление, версия высокой Муки (Знание Пробуждения 3).

Ошейники кошачьего глаза

Эта реликвия имеет форму двух ошейников, украшенных чистым кристаллами, напоминающими глаза кошки. Чтобы использовать реликвию, пользователь одевает один на свою шею, другой привязывает к шее животного; длины ошейника всегда впритык хватает для выбранного существа. Пока оба носят ошейники, демон может сосредоточиться и проецировать свои чувства в животное. Его тело бесчувственно, пока он видит и слышит то же, что и животное. Он может вернуть свои чувства в своё тело в любое время, но по завершении сцены или если животное ранено, его грубо выдёргивает назад в своё тело и он некоторое время дезориентирован.

Обращение: Подчинить Животное (Знание Зверей 3). Носитель может только разделять чувства животного, а не контролировать его. Если животное получает урон, обращение прерывается и пользователь должен пробросить Силу Воли (сложность 7) или получить штраф +1 к сложности всех бросков на весь остаток сцены.

Огненный меч

Ничто так не напоминает о демонах, ангелах и Веке Гнева, как пылающий огнем меч. Это оружие, конечно, лишь бледная тень того клинка, который Михаил обратил против Люцифера, но оно достаточно мощно, чтобы наносить несказанный вред в современном мире. Пламя, которое окружает клинок меча по команде носителя, не повредит пользователю, но нанесет незадачливой жертве ужасные ожоги.

Обращение: Власть Над Пламенем (Знание Пламени 3). Запас бросков эффекта используется как отдельный источник урона любому существу, по которому был нанесен удар мечом.

Наруч чёрной защиты

Этот наруч сделан из чернёной стали и холодного железа, на нём выгравированы образы войны и стрельбы из лука. Оказавшись на руке владельца, он начинает жить своей странной жизнью:

заставляет конечность совершать самостоятельные движения для блокировки дистанционных атак, т. е. для отражения пуль и стрел! Наруч не может блокировать энергетические атаки, вызванные обращениями, зато отлично работает против обычных атак и может отклонить пулю 50-го калибра, не понеся *никакого* урона.

Обращение: Инерция (Знание Основания 3). Пули можно отклонить, но при сложности +1.

Меч против духов

Так как ваши враги могут обуздать духов и командовать ими, было бы неплохо получить защиту против призраков. Этот меч из серебра и железа позволяет вам видеть близлежащих духов: вы видите их как неясные абрисы или тёмные пятна. Вы также можете физически нападать на духов и ранить их мечом, хотя они и бестелесны.

Обращение: Комбинация характеристики Видеть Призраков образа Нергал и обращения Повелевать Мёртвыми (Знание Душ 3). Меч наносит обычное для своего типа количество летальных повреждений.

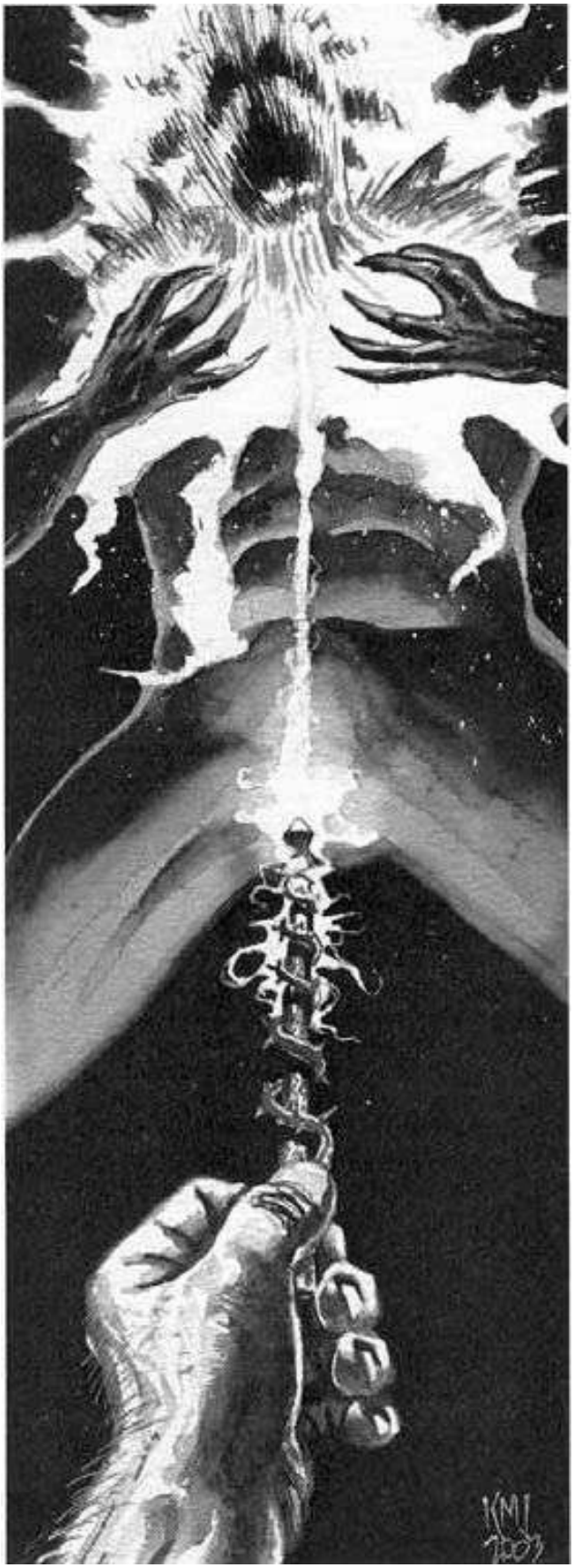
Одеяние скорби

Это элегантное чёрное пальто выглядело бы неуместным где угодно кроме погребальной процессии, но носитель найдёт его полезным во многих других ситуациях. Когда реликвия активирована, она позволяет носителю находиться в мирах живых и мёртвых одновременно. Для живых, как и для мёртвых, он становится размытой смутной фигурой, которая может двигаться через стены и твёрдые объекты. При моментной концентрации он может на короткое время стать более плотным в одном из миров, чем в другом, но полностью плотность восстановится только тогда, когда прекратится действие реликвии.

Обращение: Тропою Призраков (Знание Сфер 3).

Жезл священного огня

Эта старомодно выглядящая реликвия – двухфутовый затейливо вырезанный жезл из чёрного камня и полированной меди с вставками серебра и хрусталя. Когда жезл наводится на ближайшего противника и произносится слово силы, сверкающее белое пламя вырывается из наконечника и поглощает жертву, обращая смертных и демонов в кучки пепла. Эти жезлы были мощным оружием в Век Гнева, и некоторые демоны до сих пор их используют. Однако разумные творцы реликвий стараются поместить такую мощь в менее очевидную оболочку.



Обращение: Пламя Небес (Знание Небожителей 4).

Кеды спринтера

Эта дорогая пара обуви может похвастаться не только логотипом и модным дизайном. Подошвы прошиты медными, стальными и платиновыми проводами, которые содержат мощь зачарования. Когда пользователь активирует их, он может бежать с удивительной скоростью – и даже по вертикальным стенам, пусть и недолго! Но такая мощь требует немало усилий носителя. После такого взрыва скорости он рискует повредить мышцы.

Обращение: Комбинация обращений Притяжение (Знание Основания 2) и Ускорение (Знание Основания 4). После использования пользователь должен пробросить Выносливость (сложность 7) или получить уровень летальных повреждений.

Жаровня удалённых передач

Эта богато украшенная жаровня покоится на треноге чернёной стали и должна заправляться горячими углями и благоухающими благовониями. Когда угли горят ярко и струится дым, пользователь может бросить локон волос, обрезок ногтя или иное подобное жертвы на угли. По мере того, как предмет поглощается, пользователь может произвести обращение на свой выбор на исходящий дым. Где бы цель ни была в мире, она окружается клубами благоухающего дыма – дыма, который передаёт полную мощь обращения, произведённого над жаровней.

Обращение: Удалённое Прикосновение (Знание Небесного Свода 4).

Коса Убийцы

Эта коса выглядит слишком хрупкой для любой серьёзной жатвы, но она косит души, а не пшеницу. Лезвие из тонкого почти просвечивающего чёрного металла покоится на деревянной рукояти, почерневшей от бесконечного использования. Прикосновением косы пользователь может отделить душу смертного от тела. Везучий человек может противостоять этому, но его все равно наполняет парализующая холодная боль, хотя на теле в месте прикосновения косы не остается никаких следов.

Обращение: Забрать Жизнь (Знание Смерти 4).

Знак признательности

Этот символ, сделанный из золота и драгоценных металлов, может принимать несколько форм – от разукрашенной медали до элегантной заколки для галстука. Вручая его другому существу (обычно рабу) в качестве награды, пользователь должен нанести на заднюю часть символа имя носителя, как и своё собственное. Пока предмет на носителе, все смертные, которых он встретит, будут относиться к нему с большим уважением и восхищением и будут радушно принимать его в своих домах и жизнях без колебаний.

Обращение: Знак Небожителей (Знание Сияния 4).

Барабаны катаклизма

Эта большая литавра, сделанная из благословлённой меди и вулканического камня, едва ли способна издавать приятные звуки, зато может сеять вокруг себя хаос и разрушение. Если пользователь играет на ней какую-то какофонию специальными палочками, сама земля откликается, подтанцовывая грохоту землетрясением! Пока он играет, дрожь земли будет продолжаться, сохраняясь ещё на несколько секунд перед тем, как затихнуть. Играть на этом барабане нужно достаточно сильно и громко, чтобы привлечь внимание земли, и это требует чудовищного напряжения сил: пользователи реликвии уходят, пошатываясь, с болящими мышцами и звоном в ушах.

Обращение: Землетрясение (Знание Земли 5). Пользователь должен получить уровень поверхностных повреждений (который не может быть поглощён) перед активацией реликвии.

Ловушка для душ

Между демонами идёт оживлённая торговля душами, которые можно допросить для получения информации или просто пожрать ради духовной энергии. Эти души часто содержатся в ловушках для душ (также называемых клетками духа), которые обычно принимают форму хрустальных или золотых амулетов. После активации в присутствии духа, такого как призрак или бестелесный демон, ловушка засасывает дух в себя. Внутри ловушки демоны почти лишены возможности применять обращения и потому не могут навредить пленившему их противнику.

Обращение: Комбинация обращений Вселить Душу (Знание Кузнечного Дела 5) и Опора Веры (Знание Небожителе 3).

Чёрный саван

Эта чудовищная реликвия имеет форму простого потрепанного савана. Однако более пристальный осмотр показывает, что он был соткан из лучших материалов и до невозможности стар. Когда его помещают на тело недавно умершего человека (скончавшегося менее чем день назад), саван оживляет труп в качестве безмозглого зомби, преданного пользователю реликвии. Существуют истории о Белом саване, который в самом деле может возвратить мёртвого к жизни, но, если такая реликвия вообще существовала, она, несомненно, была уничтожена после Коллапса.

Обращение: Нежить (Знание Смерти 5).

Стрела Хроноса

Большинство этих древних реликвий пережили Век Гнева, хотя немногие делаются и сегодня. Их редкость обусловлена не столько их мощью, сколько тем, что стрельба из лука в современном мире мало распространена. Эти стрелы делают из лучших видов дерева и металла, и в них заключено мощное зачарование. Они причиняют не больше вреда, чем обычная стрела, но пораженная ими цель переносится вперёд во времени (не более чем на несколько секунд, но этого может быть достаточно для того, чтобы убрать угрозу). Когда враг возвращается в реальность, он может обнаружить, что его оппонент ушёл или дождался подкреплений.

Обращение: Временное Искажение, версия высокой Муки (Знание Узоров 5). Цель должна быть поражена стрелой перед тем, как обращение возымеет действие. Получение повреждений не обязательно.

Кольцо карманника

Это кольцо сделано из золота и чёрного обсидиана, оно – идеальный инструмент для воров, которые боятся, что их поймают, так как оно позволяет пользователю спрятать добычу далеко от любопытных глаз – далеко от *любых* глаз. Если пользователь держит предмет в той же руке, на которой носит кольцо, – предмет должен быть достаточно мал, чтобы его можно было удержать в одной руке – он может заставить эту вещь полностью исчезнуть в кармане искажённого пространства. Предмет возвращается в реальность только по желанию пользователя, вновь появляясь у того в руке.

Обращение: Дверь во Тьму (Знание Порталов 5).

Посох ярости неба

Этот посох шести футов в длину вырезан из дерева, в которое ударила молния, и отделан медью, платиной и кристаллами, благодаря чему весьма эффектен и крайне заметен. Большинству пользователей нет до этого дела, так как посох, в любом случае, для скрытности не предназначен. Когда пользователь обращается к его силе, слепящий поток молний изливается из реликвии и бьёт любого, в кого нацелится пользователь. Эти молнии достаточно мощны, чтобы поджечь дерево, расплавить металл или камень или обратить людей в клубы жирного черного дыма.

Обращение: Вызвать Бурю (Знание Бурь 5).

Позабытые чудеса

Мироздание сегодня – слабая и хрупкая вещь, поблёкшая и серая по краям, оно – уже не работа невозможного чуда, каким оно было в начале времён. Один эффект этого потускнения – что демоны больше не могут делать такие удивительно мощные и многогранные реликвии, как в Век Гнева или Время Вавилона. Почти не было предела чудесам, которые падшие могли смастерить в то время, кроме воображения и силы воли кующего реликвии.

После поражения сил Люцифера почти все реликвии, созданные заключёнными Ада, были уничтожены Небесным Воинством, чтобы не причинять дальнейший ущерб Творению. Однако малая их часть сохранилась, укрытая от ангельских взоров. В наше время многие демоны ищут эти могущественные реликвии, надеясь, что мощь ушедшего века даст им сокрушающее преимущество над врагами.

Найденные древние реликвии, несомненно, обладают огромной мощью, но все же слабее, чем были прежде.

Время и разрушение Творения истощили мощь даже этих чудес, сделав их бледным подобием былого величия, а в некоторых случаях исказив и извратив изначальные силы и цели. И все же они сильнее всего, что могут создать демоны в наши дни, что делает их желанными и страшными артефактами.

Рассказчики могут вводить древние реликвии в свои хроники, как считают подходящим – возможно, в качестве оружия, используемого врагами падших, возможно, как предмет, за которым персонажи должны гоняться. Только Рассказчик может делать древние реликвии и не обращать при этом внимания на правила в этой главе. Реликвии такой силы и редкости живут по своим собственным правилам. Древние артефакты можно зачаровывать, улучшать несколько раз *и* вселять в них душу или несколько душ, они вообще могут сильно отличаться от всего, что знает этот мир. Единственное ограничение – воображение Рассказчика и необходимость жертвы. Древние реликвии почти всегда требуют значительных жертв некоторого рода перед тем, как их можно будет использовать – со стороны пользователя или его жертв, поскольку артефакту нужно огромное количество Веры для подпитки. Во Время Вавилона эту Веру легко было добыть – теперь это требует героических усилий.

Далее представлены виды древних реликвий, которые могли бы существовать в наши дни, а также силы, которыми они могут повелевать. Рассказчики могут вдохновиться этим описанием при создании собственных невероятных ужасных артефактов.

Душебор

Этот массивный палаш сделан из тусклого разъеденного коррозией чёрного металла – *сюира*, первого металла, выкованного руками демонов и людей после Падения. За исключением огромного размера, меч не очень впечатляющ, ведь годы не были добры к нему. Его лезвие потрескалось и зазубрилось, навершие заржавело и истерлось. Дыры в клинке показывают, где когда-то висели металлические кольца, но они давно сгинули, как и драгоценные камни, которые некогда покоились в углублениях на рукояти. В общем, меч выглядит, как чрезмерных размеров кусок металлолома, пока вы к нему не прикоснётесь, и тогда в вашей голове раздастся безумный шепот множества голосов.

Душебор, выкованный на кровавом пике войны, - поистине отвратительное оружие. Демон, имя которого давно позабыто, добровольно вселился в черный металл, чтобы обрушивать свою мощь на любого, к кому прикоснётся клинок. Прикосновение меча высасывало энергию и жизнь любого, кого оно ранило, а если оно убивало жертву, её душа вытягивалась из трупа и заточалась в клинке, где ее терзал и пожирал первый демоном. Смертные и ангелы падали под ударами Душебора, а их Вера питала силу меча.

Потом носитель меча использовал его, чтобы убить другого демона, и меч *изменился*. Две

демонические души боролись за превосходство внутри клинка, и ни одна из них не могла взять верх. Со временем их души слились, создав одну раздробленную личность. Пока демонические распри ужесточались в течение войны, ещё больше демонов пало пред Душебором, и их души были впитаны единой сумасшедшей сущностью – сущностью, которая назвала себя Легион. В последние дни войны следы Душебора затерялись в одном из позабытых оружейных схронов, и без подпитки Верой Легион ослаб и оскудел. Теперь он не может думать ни о чём, кроме еды – Веры – и сделает *что угодно*, чтобы ещё разок пожрать свежие души.

Поначалу Легион способен только шептать разными голосами тому, кто к нему прикоснётся, обещая ему кровь, власть и уничтожение врагов. Стоит проигнорировать эти голоса, и пользоваться мечом станет невозможно: сложность нанесения удара или парирования становится равна 9. Однако если владелец согласится помогать мечу, древний клинок будет двигаться подобно шёлку или лёгкой паутинке; все броски Фехтования на атаку или парирование имеют сложность всего 4. В любом случае, меч до невозможности мощен благодаря запасу бросков на летальные повреждения, равному Силе пользователя + 6 кубиков. Если меч сотрудничает с носителем, сложность бросков на повреждение понижается до 4 вместо обычных 6.

Когда Легион находят впервые, у него нет временной или постоянной Веры, но скоро это изменится. Если меч убивает смертную жертву, её душа затягивается в клинок, чтобы там быть растерзанной в пищу. Легион получает временную Веру в количестве половины потенциала жертвы. Количество временной Веры, получаемой мечом за один раз, не ограничено. Эти пункты можно использовать обычным способом, и они позволяют Легиону выполнять обращения. Демоническое создание обладает первой точкой в каждом Знании, но никаких других (когда-то знало, но забыло всё, кроме основ Знания за эпохи голодания и безумия). Оно имеет запас бросков 10 кубиков для всех обращений. Легион также может потратить временную Веру, чтобы приобрести постоянную Веру. Каждые 10 пунктов Веры, которые Легион тратит, дают ему единицу постоянной Веры вплоть до максимума в 10 единиц.

Когда у него есть значение постоянной Веры, Легион может начать воровать Веру у любого демона, которого он ранит или убьёт. Когда демон ранен Душебором, бросьте показатель постоянной Веры Душебора против постоянной Веры демона (сложность 6). Каждый успех, который получает Легион, позволяет ему украсть пункт временной Веры из запаса жертвы! Половина этого количества (с округлением вниз) добавляется к запасу Легиона. Остаток передаётся носителю меча (если он – демон) или просто теряется. Если демон убит мечом, бросьте значение Веры Легиона против значения Веры демона. Если Легион победит, душа демона поглощается Легионом навсегда. Если победит демон, он отправляется в Ад как обычно.

По мере того, как увеличивается запас Веры и число слившихся с Легионом демонов, меч становится мощнее и безумнее. Сейчас Легион хочет только убивать, разрушать и пожирать души, но это может измениться, если в меч попадет достаточно мощный рассудок, желания и цели которого повлияют на коллективный разум создания-роя. Легион никоим образом не привязан к пользователю. Он сотрудничает только потому, что хочет подпитки, и предаст владельца в любое время, когда почувствует в том нужду. Если бы Легион освободился от меча, он стал бы ужасающим чудовищем, способным вогнать в трепет даже Привязанных. Если же клинок убьет и поглотит Привязанного, всему миру придется туго.

Чёрный трон Генхиннома.

Созданный Люцифером, этот трон из чёрного обсидиана и *сюира* стоял в центре Чёрного Собора повстанческого города Генхиннома во время войны. С этого трона Люцифер командовал легионами, советовался со своими полководцами и скорбел о судьбе человечества и падении Элохим. Генхинном был разрушен ангелами после того, как повстанцев сослали в Ад, но город такой мощи, такой красоты никогда не может быть полностью уничтожен. Части Чёрного Собора всё ещё существуют на разных уровнях реальности, и чёрный трон 20-ти футов в высоту всё ещё можно найти.

Трон – массивное кресло, сделанное из камня и металла. В нём невероятно неудобно сидеть, но это – цена, которую приходится платить за власть, а трон могуч. Он позволяет демону, сидящему в

нём, управлять легионами последователей – сотни тысяч смертных сделают что угодно, служа вам.

Чтобы использовать трон, демон должен вначале накормить его Верой – в сумме 50 очками временной Веры, за один раз или постепенно. Это можно сделать, просто прикоснувшись к трону и приказав Вере перетечь в него. Когда трон активирован таким образом, он резонирует с духом демона, и тот может использовать его в любое время, когда на нём сидит.

Если смертный смотрит на демона, сидящего на троне, Рассказчик делает бросок Силы Воли смертного (сложность 9). Если бросок неудачен, смертный становится добровольным, почти фанатичным последователем демона. Он исполнит любой приказ – даже самоубийственный, но *только* если он был отдан, когда демон сидел на троне. Когда демон не в кресле, смертный выказывает ему почтение, но не повинуется, следуя приказам только тогда, когда демон вернётся на трон.

Число смертных, которых трон может поработить, не ограничено, а чтобы координировать этих последователей, трон даёт сидящему на нём некие силы. Демон может выполнять все обращения Знания Небесного Свода, пока сидит в кресле. Эти обращения влияют только на служащих трону смертных и используют запасы бросков сидящего, но не несут риска Муки (демон не может выполнять версии обращений с высокой Мукой, случайно или намеренно). Демон также может использовать обращение Прославление Знания Сияния на последователей по желанию; опять-таки, невозможно выполнить обращение с высокой Мукой. Эти обращения можно выполнять только когда демон сидит на троне.

В противовес этим великим силам есть несколько недостатков. Смертные на службе трону не могут стать рабами любого демона, и не могут согласиться ни на какие договора. Любой смертный, заключивший договор и порабощённый троном, незамедлительно разрывает договор. Смертные, служащие трону, подсознательно передают всю свою Веру ему, позволяя реликвии питать силой сидящего на троне демона. Трон также берёт цену с пользователя, отнимая у него один пункт временной Веры каждый раз, когда тот на него садится.

Более того, пользователь привыкает к трону и начинает испытывать некоторое неудобство, когда не сидит на нём. Отдав трону 10 пунктов временной Веры, демон штраф + 1 к сложности всех бросков, когда он не сидит на троне. Этот штраф исчезает, если демон проведёт целую историю вдали от трона, но вернётся, если он опять начнёт использовать артефакт. Когда пользователь находится вдали от трона, другой демон может попытаться использовать реликвию. Для этого нужно передать трону ещё 50 пунктов Веры, и артефакт сделает верными новому лидеру любых своих последователей. Прежний пользователь узнает, что его место узурпировано, и может захотеть отомстить.

Наконец, трон – массивный громоздкий кусок камня и металла весом в несколько тонн. Чтобы с толком воспользоваться им, его надо передвинуть туда, где его могут видеть смертные. Потом, его надо защищать от других демонов, которые хотят украсть его мощь.

Кузня душ

Это ужасающее устройство было сделано Кузнецом Призраков Шатэнкодзи, мастером смерти и нововведений, одним из величайших творцов реликвий Эбенового Легиона во время Войны Гнева. Она позволяет массовое убийство сотен смертных по прихоти пользователя. Эти души мёртвых после можно собрать и заключить в демонические реликвии.

Кузня душ – это аляповатая нескладная клетка из меди и других металлов с выгравированными на каждой поверхности рунами и печатями, которые уже нельзя перевести. Крючки и шипы очерчивают внутреннюю часть клетки, а четыре широких свернутых спиралью гребня венчают ее сверху.

Чтобы использовать Кузню душ, демон в смертном носителе должен войти в клетку и позволить запереть себя. Потом он должен быть убит, вероятно, проткнут шипами в клетке (сойдет и выстрел сквозь прутья клетки). Пока сочится кровь носителя, апокалиптическая форма демона появляется из тела и захватывается Кузней Душ по мере того, как реликвия оживает. Клетка разрывает на части энергию демона. Относитесь к этому, как к попытке пожрать душу (см. основную книгу правил). Рассказчик бросает 15 кубиков за реликвию. Если демон выиграл противостояние, он сбегает из

клетки (которая затем требует новую жертву). Если реликвия пожирает дух демона, то превращает энергию в Веру и затем активирует вторую часть своей силы.

Волна чёрной энергии, не видимая людям, но определимая сверхъестественной осведомлённостью демонов, изливается из Кузни душ. Эта волна порывает радиус в милю за каждый пункт поглощённой Веры демона, принесённого в жертву. В этом радиусе каждый смертный подвержен действию обращения Забрать Жизнь Знания Смерти (см. основную книгу правил); для броска используется запас бросков Сила + Осведомлённость принесённого в жертву демона. Только смертные подвержены этой убийственной энергии, демоны ею ни в коей степени не затрагиваются. Скорее всего, смерть соберет огромную жатву, особенно если кто-то использует устройство в городской местности.

Душа любого смертного, убитого на месте волной энергии, отрывается от тела и мгновенно появляется внутри Кузни душ, нанизанная на шип или крюк. Кузня душ может собирать сотни и даже тысячи душ. В клетке всегда хватит места, чтобы удержать всю добычу. Эти души безнадёжно заточены в ловушку в Кузне душ, как если бы они были привязаны к демоническому предмету, они не могут ничего, кроме как корчиться в агонии. Пользователь Кузни душ может в любое время извлечь душу из клетки при помощи длинного крюка. Потом он может привязать душу к демоническому предмету, если пожелает.

Столь сильное зло требует немалой мощи, и Кузница душ требует постоянного потока новых жертв. Каждый день, на протяжении которого в ней находятся смертные души – одна или 100000, – она тратит пункт Веры из энергии, которую она пожрала от изначальной жертвы. Если у неё закончится энергия, все заключённые души сразу освобождаются и уходят в посмертие. Чтобы остановить этот побег, пользователь Кузницы душ должен продолжать приносить демонов в жертву реликвии, как и раньше, чтобы артефакт пожрал их и сохранил свою силу.

Кузня душ – устройство чистейшего зла, и она совратит любого демона, который использует её. Каждая активация Кузни душ – чтобы собрать смертные души или принести в жертву демона – наносит пункт временной Муки пользователю. Пользователю также придётся делать бросок Добродетелей, чтобы избежать получения дополнительной Муки из-за чувства вины, вызванного массовым убийствов невинных смертных.

trahbolu

А потом будут и другие зрелища: день последнего, окончательного суда, в который язычники не верят и над которым смеются, когда вся громада обветшавшего мира и порождений его истребится в огне! Это будет пышное зрелище. Там будет чем восхищаться и чему веселиться. Тогда-то я и порадуюсь, видя, как в адской бездне рыдают вместе с самим Юпитером сонмы царей, которых придворные льстецы объявили небожителями.

- Тертуллиан

Каждый аспект вселенной, от материи и до таких абстрактных понятий, как истина или красота, представляет собой сочетание бессчетного множества стихийных сил и является плодом ангельских трудов, подчиняющихся общему замыслу Творца. Хотя небесное воинство было разделено на дома, каждый из которых получил свою часть сил, которые формируют космос, множество величайших творений Создателя требовали сотрудничества разных Элохим. Эти симфонии ангельской силы, известные как хоры, формировались и направлялись ангелами первого дома и Вестниками, которые использовали расширенное знание божественного замысла для объединения усилий ангелов в величественных актах творения. Каждый из Элохим обладал немалой силой, и мощь их лишь возрастала, когда они в едином порыве устремлялись к высшей цели. Эта способность не ускользнула от внимания Люцифера, который охотно воспользовался ею, когда наступили темные времена.

После того как Михаил наложил проклятие на падших, адское воинство столкнулось с врагом, превосходящим его как по численности, так и по силе. Светоносный знал это и понимал, что против небес нужно бороться большей сообразительностью и ловкостью. Это означало создание новой, более гибкой тактики, которая в конечном счёте привела к устранению иерархии домов и их специализации. Сотрудничество и нововведения были нормой, и адское воинство применяло различные вариации ангельских хоров – комбинации Знаний Домов, позволяющие быстро добиться пугающих результатов на поле боя. Ритуалы были очень эффективны, особенно в начале Войны Гнева, и отличались многофункциональностью: от сбора информации до создания защищённых и скрытых от ангелов и людей бастионов. Хотя с тех пор многие ритуалы были утрачены под

влиянием времени и Муки, падшие могут попытаться заново выучить их, чтобы обратить против своих противников.

Эта глава состоит из четырех разделов. Первый описывает историю и теорию разработки ритуалов. Вторая часть содержит системную информацию об изучении, создании и выполнении ритуалов. Третья содержит те ритуалы, которые в основном помнят падшие сегодня. В последней части рассказывается, как мятежники с помощью ритуалов создавали крепости. Здесь же содержится информация, позволяющая персонажам самим создавать ритуалы.

История

Согласно легенде, первые ритуалы, созданные в начале Войны Гнева, были в основном пассивны по природе, позволяя падшим проецировать своё сознание в пределах мира и противостоять ангелам вдали от хрупких земель смертных. Говорят, многие ритуалы разработаны великим герцогом Асмодеем и его подчинёнными из Серебряного легиона, и их усилия позволили в итоге загнать в тупик силы Михаила во время Тихой Войны. Многие дьяволы оспаривают это, говоря, что лично Люцифер и Намару были творцами этой тактики. Что нельзя отрицать, так это ответственности Дьяволов за первое разрушительное применение ритуалов во время осады Генхиннома на заре Времён Жестокости.

Вскоре после Сагана Небесное Воинство собрало войска и спустилось на Генхинном с огромной армией Элохим и смертных сил, намереваясь захватить Светоносного и покончить с восстанием, пока легионы были раздроблены. Кровавый легион сдерживал натиск семь дней и ночей, пока земля тряслась от шагов гигантских ангелов, а небеса пестрели небесным огнём. Смертные в городе были в отчаянии, потому что было понятно, что воинам врага нет числа, они не ослабли, в отличие от защитников Генхиннома. Как раз перед рассветом седьмого дня Денница созвал лейтенантов во Дворец теней, и пошли слухи, что капитуляция неминуема.

Вместо этого рассвет застал Люцифера и его избранных ангелов возвышающимися, как злые звёзды, над чёрной иглой дворца; Дьяволы и Кнуты окружили себя замысловатыми узорами, когда начали распевать слова силы. Небесное Воинство призвало к оружию лишь после того, как смотровые вышки их смертных союзников превратились в огромные столбы пламени, подгоняемые и усиливаемые ветром, который внезапно завыл с востока. Огонь распространялся, и ветер бушевал подобно зверю, ужасная буря пронеслась вмиг сквозь Небесное Воинство, срывая кожу с костей и не оставляя после себя ничего, кроме пепла. Небесное Воинство в страхе и смятении отступило в свои города-тюрьмы, понимая, что повстанцы не только не были разбиты, но и вновь сумели обратить обстоятельства в свою пользу.

За этим последовало создание огромных живых боевых орудий, бастионов Люцифера и его военачальников и эксперименты в области евгеники во Дворце Вздохов. Множество других ритуалов было разработано для того, чтобы шпионить, изнурять, вводить в заблуждение и скрываться от врага. Некоторые из них использовались, чтобы собирать и улучшать человеческие войска, сражающиеся за повстанцев, чтобы создать новые войска и боевых чудовищ или противостоять знаниям, от которых ранее не было защиты. Ритуалы позволяли повстанцам использовать ресурсы самым экономным и эффективным способом, при условии, что на их поддержание хватало Веры.

Под наиболее ранними ритуалами понимались комбинации танца и песни, в которых все участники сплетали воедино свои знания и создавали концептуально новые эффекты. Число и ранг участников ритуала зависели от ожидаемого эффекта, но один из них, известный как Анкида, всегда направлял силу ритуала. Те ангелы, которые вкладывали в ритуал свои знания, были известны как Маду. Анкида собирал нужные ресурсы и задавал темп песни и форму танца. Как и с Огненным Штормом, некоторые ритуалы совершались высшими рангами Домов и сотнями сопровождающих (или Хауики), которые предоставляли поддержку и дополнительные источники Веры.

Хотя впоследствии выяснилось, что ритуалы могут создаваться силами одного Дома, основной стратегией оставалось создание ритуалов, которые требовали использования непохожих знаний. У каждого ритуала было свое основное Знание, и только достаточно искусный в нем демон мог

выполнять функцию Анкиды. Таким образом, ритуалы стали соотносить с Домами, даже когда для их проведения приглашали других демонов. Так как только Анкида должен был знать и понимать весь ритуал, было просто пресечь поток знания. Со временем ритуалы стали считаться собственностью того или иного Дома.

Во время войны адское воинство создало и использовало сотни различных ритуалов – на поле боя и не только. С того времени многое из этого знания было утеряно. Несколько записей хранятся в физическом мире, а агония Бездны разъела воспоминания падших. Более того, ограничения, налагаемые существованием в смертном теле, и относительное неверие Мира Тьмы значительно усложнили попытки вспомнить и выполнить ритуалы, которые демонам когда-то давались с лёгкостью. Где некогда хватало одного-двух демонов для сбора необходимых знаний и сил для подпитки ритуала, теперь приходится немало потрудиться, чтобы найти падших, обладающих нужными Знаниями. Еще сложнее найти смертных и падших с Верой, которую те согласятся вложить в ритуал, чтобы обеспечить его успех. Чтобы усилить и сфокусировать незначительное количество собранной Веры, приходится разрабатывать и наносить специальные печати, и даже с учётом этого ритуалы должны проводиться в определенном месте и в определенное время, которые резонируют с предполагаемым эффектом ритуала. Тем не менее, многие падшие активно исследуют утраченное искусство ритуалов, охотно ища любое преимущество, которое они могут обратить против врагов или направить на достижения своих целей.

Изучение ритуалов.

Падшие обретают доступ к ритуалам тремя путями. Первый, но никоим образом не самый лёгкий, - добыть воспоминания из самих себя. Второй – узнать у других падших или в записях, которые велись в течение истории. Третий путь – это создать полностью новые ритуалы. Такой подход требует много времени и иногда заканчивается ничем, но он может дать результаты, которые превосходят многие современные нововведения мира.

Знание ритуала – ценный ресурс. Если у вашего персонажа есть нечто, недоступное всем остальным Падшим, то все и вся начнут проявлять к нему повышенный интерес, стоит только поползти слухам. Знание особенно известных или, наоборот, неизвестных ритуалов также может иметь свои последствия. В любом случае, Рассказчик является последней инстанцией, которая определяет, может ли ваш персонаж иметь доступ к тем или иным ритуалам в его хронике.

Вспоминание ритуалов

Падшие не совсем забыли о том, чем они когда-то были, но их память и знания похоронены глубоко в подсознании их смертного носителя. Таким образом, потратив время и приложив определенные усилия, персонаж может отыскать в своих воспоминаниях секреты ритуалов, которые когда-то с легкостью выполнял.

Новое Дополнение: Знание ритуалов.

- О, да, - сказал Зормас, - Когда-то я постоянно этим занимался.

Алехандро с опаской смотрел на небо. Еще мгновение назад оно было голубым и чистым. Теперь же в воздухе чувствовалось напряжение, а уродливые чёрные тучи накатывали с запада с ошеломляющей скоростью.

- Ну, вот мы и посмотрим, тонет твое дерьмо или нет. Начинай петь.

Хотя многие демоны в той или иной степени участвовали в ритуалах во время войны, далеко не все они исполняли роль Анкиды, направляя все составляющие элементы на достижение желаемого эффекта. Те, кто исполнял ритуал раз за разом, выучили его тонкости настолько хорошо, что могли бы провести ритуал почти рефлекторно, как и любое другое своё обращение. Когда бывшие Анкиды возвращаются в этот мир, старые воспоминания приходят к ним с той же лёгкостью, как и их родные Знания.

Каждая точка в Дополнении Знания ритуалов приравнивается к шести баллам опыта, затраченным на приобретение ритуалов во время создания персонажа. Стоимость ритуалов указывается в их описаниях. Персонаж может приобрести только ритуалы своего собственного Дома; значение Знания, являющегося первичным для ритуала, у персонажа не может быть ниже, чем требуется для ритуала.

x Вы не помните ничего, что помогло бы вам выполнить ритуал. Однако ничто не мешает вам в них участвовать или учить заново.

* Вы можете приобрести ритуал на 6 баллов

** Вы можете приобрести ритуал на 12 баллов

*** Вы можете приобрести ритуал на 18 баллов

**** Вы можете приобрести ритуал на 24 балла

***** Вы можете приобрести ритуал на 30 баллов

Приобретение ритуалов за баллы опыта

Каждый ритуал имеет основную стоимость, связанную с ним. Стоимость – это количество баллов опыта для изучения ритуала, и она влияет на время и усилия по изучению и исследованию ритуала. Основная стоимость равна общему количеству точек знания, которое требует ритуал, умноженному на количество используемых Знаний. Основная стоимость каждого перечисленного в этом разделе ритуала уже рассчитана.

Например, Огненный шторм требует Знание Огня 4 и Знание Ветров 4. Основная стоимость – 16 очков опыта: 8 (общее количество точек) x 2(количество Знаний).

Вспоминание ритуалов в течение хроники.

Персонаж также может вспомнить ритуалы в течение хроники, потратив время и силы на совмещение разрозненных воспоминаний и сбор знаний у других практикующих или из древних источников информации. На практике всё, что вам требуется, – это убедиться, что у персонажа есть требуемые для ритуала знания и достаточно очков опыта для покупки ритуала. Рассказчик может потребовать, чтобы персонаж провел определенное время в размышлениях над задачей, прежде чем найти ответы. В целом считается, что на размышления и исследования, сопровождающие вспоминание ритуала, персонаж должен потратить столько дней (минимум по 10 часов в день без перерывов), сколько баллов стоит ритуал. Таким образом можно вспомнить только ритуалы своего Дома.

Изучение ритуалов у других падших.

У всех падших есть возможность выполнять ритуалы. Если у вашего персонажа есть желающий и знающий учитель, персонаж может изучить предлагаемые им ритуалы, хотя этот процесс не будет ни легким, ни быстрым. Конечно, найти того, кто не только хочет поделиться знанием, но и потратить на это недели или даже месяцы, не так-то просто.

Начать процесс обучения ваш персонаж может только в том случае, если у него есть все необходимые для проведения ритуала точки Знаний. За каждый день (минимум 10 часов без перерывов), который персонажи проводят вместе, выполняется бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 7). Чтобы персонаж выучил ритуал, нужно набрать столько успехов, сколько очков опыта ритуал стоит. Время не ограничено, но каждая пропущенная неделя уменьшает сумму набранных успехов на три. При провале броска все накопленные успехи теряются, и персонаж должен начать сначала. Как видите, чтобы овладеть наиболее могущественными ритуалами, могут понадобиться годы!

Стоимость в баллах опыта одинакова вне зависимости от того, вспоминаете вы ритуал или же учите. Вам только нужно потратить нужное количество опыта после того, как вы наберете требуемое количество успешных баллов. Неудача не отнимает опыт, только время.

Демоны и слуги могут учить ритуалы других Домов, если найдут учителя, желающего поделиться знаниями (и если имеют требуемые для ритуала Знания).

Обучение ритуалам слуг

Даже люди могут изучать ритуалы, хотя и должны иметь требуемые точки Знаний для этого. Процесс обучения использует ту же систему, хотя сложность для броска Интеллект + Оккультизм равна 9.

Когда человек знает ритуал, он может действовать как Анкида, хотя риски выполнения ритуала высоки (подробнее см. ниже).

Изучение ритуалов по письменным источникам

Точно так же, как некоторые адские реликвии пережили войну в спрятанных по всему миру бастионах, до наших дней могли сохраниться и древние записи и книги с описаниями ритуалов. Такое древнее знание может принимать разные тайные формы: это могут быть слова, начертанные на завесах твёрдого света или выжженные на сохранённых оболочках ангелов, или шепот сквозняков, навеки заключенных тайные проходы внутри крепостных стен. К сожалению, медленный коллапс граней Творения означает, что большинство таких "книг" теперь нельзя переместить.

К тому же фрагменты знаний о ритуалах, собранные от призванных в течение веков демонов или полученные волшебниками во время экспериментов, могли сохраниться и в человеческих записях. Эти сведения, записанные не позже чем 400 лет назад, до сих пор можно обрести на страницах обернутых в кожу книг, сокрытых в хранилищах оккультных знаний по всему миру. Конечно, подлинные записи великих волшебников прошлого являются наиболее ценной собственностью магов дней сегодняшних, поэтому их не намного легче найти, нежели оставшиеся адские крепости.

Изучение ритуалов по записям проходит так же, что и в случае с учителем, но сам процесс намного более труден. Вы можете сделать бросок Интеллект + Оккультизм за каждый день, который падший изучает древние адские тексты. Попытка изучения человеческих источников сопряжена с дополнительной опасностью. Любой ритуал, записанный человеческим магом, будет, в лучшем случае, на ломаном енохианском, и сложность броска поднимется до 9. Также следует помнить, что эти тексты часто диктовались демонами, которые намеренно вливали в свои секреты злобу и семена безумия. Каждый потраченный на обучение день требует бросок Убеждённости (сложность 8). Если бросок неудачен, демон приобретает единицу временной Муки.

Создание ритуалов.

Все падшие могут создавать ритуалы на основе своих Знаний, а также изменять уже известные им ритуалы. Такая задача требует времени и усилий и не может быть выполнена спонтанно. Персонаж может исследовать способы совмещения своих путей Знаний в демоническом ритуале, но ему не обязательно заниматься этой трудоёмкой задачей в одиночку. Этот изнурительный процесс хорош только одним: в нем могут принимать участие несколько падших, согласных объединить силы и опыт.

Первый этап процесса создания – определить требуемый от ритуала эффект. Персонаж (или их группа) должны проработать понятное описание того, чего они хотят получить от ритуала, и тогда Рассказчик определяет необходимые первичные и вторичные пути Знания для достижения желаемого эффекта. Персонаж (или их группа) должен иметь требуемые Знания, иначе ритуал не может быть создан. Если Знания у персонажа есть, Рассказчик определяет стоимость ритуала в очках опыта, соответствующие Атрибут + Способность, требуемые для определения его эффектов, и может навязать дальнейшие ограничения выполнения ритуала в целях хроники. Чем сложнее ритуал, тем больше требуемых Знаний, и чем более драматичным или опасным вы хотите его сделать, тем выше стоимость. Возможности ритуалов не безграничны, особенно в современном мире, но эффект от ритуала можно расширить (см. Выполнении Ритуалов). Это очень гибкий инструмент, и при тщательном подборе Знаний можно добиться самых разных результатов. Рассказчик определяет, какие пути Знания требуются для достижения желаемого эффекта, и если он решит, что данный

ритуал требует знаний, которых у персонажей нет, ритуал нельзя создать, пока персонажи их не получат. Примеры в конце главы помогут вам разобраться в требованиях к Знаниям, ограничениях и стоимости баллов при определении необходимых компонентов ваших собственных ритуалов.

Создание ритуала – сложный процесс, требующий глубокой умственной дисциплины и умозрительного созерцания раздробленной вселенной. Выполняется бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 8) для каждого персонажа, который исследует ритуал 10 часов в день. Если на любом из этапов бросок был провален, замысел ритуала становится ущербным. Персонажи могут отбросить все разработки, выполненные до этого момента, или принять ошибки и продолжить. Ошибки разработки могут привести к непредсказуемым и потенциально опасным рискам, в зависимости от того, сколько было провалов бросков в общей сложности. Один провал может привнести очень строгое ограничение ритуала – например, выполнение ритуала в течение определённого времени суток или в определённое время года. Два провала могут привести к тому, что каждый раз при выполнении ритуала все его участники будут получать временную Муку (количество получаемых точек Муки равно значению вкладываемого в ритуал Знания). Три провала могут вызвать выход ритуала из-под контроля, если Анкида не потратит очки Силы Воли, чтобы сдержать его. Четыре и больше провалов могут потребовать смерти одного из проводящих ритуал, чтобы выплеснуть накопленную энергию. Рассказчик сам определяет риски, сопряженные с ущербным ритуалом. Создатели ритуала могут попытаться заметить ущербность ритуала при успешном броске Восприятие + Осведомлённость (сложность 8).

Когда накоплено требуемое количество успехов, ритуал создан. Разработчики определили точную комбинацию обращений, представили себе подходящие печати и создали ритуальную песню. На этом этапе все, кто хочет изучить ритуал и принимал участие в его создании, должны потратить баллы опыта, равные основной стоимости ритуала. Однако персонажи, которые принимали участие в создании ритуала, не обязаны его изучать. Они могут предоставлять ценные озарения и выполнять важные исследования, не видя картины в целом.

Слуги могут вносить вклад в разработку ритуала, хотя сложность броска Интеллект + Оккультизм для них равна 9. Они также могут изучить завершённый ритуал, если у них есть нужные Знания и очки опыта.

Выполнение ритуалов.

Как и всё остальное в ритуалах, их выполнение требует времени и усилий. Некоторые ритуалы можно выполнить за несколько минут с минимальными или незначительными ограничениями, другие обряды занимают часы и их можно провести только при точной астрологической картине. Однако все ритуалы требуют одинаковых основных компонентов.

Участники.

Хотя демон может провести ритуал и в одиночку, у большинства современных падших нет доступа к тому обширному спектру Знаний, которых требуют ритуалы. Обычно ритуалы проводятся Анкидой и одним или несколькими Маду, предоставляющим дополнительные Знания, требуемые для ритуала.

Анкида возглавляет ритуал и определяет его окончательные эффекты. Только Анкида обязан обладать первичным Знанием ритуала, он также единолично контролирует, как и на что подействует ритуал. Другие члены ритуала привносят любое требуемое Знание, но им не обязательно знать более того, что они привносят. Они – хор, которым дирижирует Анкида. Во время проведения ритуала у Анкиды должен быть минимум один пункт Веры. Слуга может быть Анкидой, если обладает требуемым значением первичного Знания ритуала.

Маду предоставляют любое дополнительное Знание, которого требует ритуал, направляя свою энергию Анкиде. Под управлением Анкиды Маду выпевают енохианские слова силы. Каждый Маду должен иметь не менее одного пункта Веры для участия в ритуале.

Участники ритуала могут предоставлять более одного пути Знания. Это уменьшает количество участников, но увеличивает общую сложность усилий. Маду должен потратить единицу временной Силы воли за каждую точку дополнительного пути, который хочет предоставить, и иметь по единице Веры за каждый дополнительный путь Знания. Например, Маду, предоставляющий две точки Знания Небожителей и две точки Знания Ветров, должен потратить два пункта временной Силы Воли и иметь минимум две единицы временной Веры. Слуги могут исполнять роль Маду, если имеют нужные точки Знаний.

Хауики. В некоторых случаях их присутствие необходимо, но чаще можно обойтись без них. Эти Падшие дают ритуалу Веру, поддерживая активных участников обряда. Каждый отданный пункт Веры на один кубик увеличивает запас Веры Анкиды, которую тот может потратить на проведение ритуала. У Хауики должно быть не менее одной точки в любом из требуемых для ритуала Знаний и не менее одного пункта Веры. Они сами выбирают, сколько Веры направить в ритуал на любой стадии его проведения. Если процесс идёт неладно, и у Хауики мало Веры, он может отказаться отдавать ее. Слуги могут быть Хауики.

Прочие требования к ритуалу.

В дополнение к сбору требуемого числа участников и необходимых путей Знания, нужно соблюсти следующие требования ритуала.

Ограничения. Некоторые ритуалы должны выполняться в определённое время или при необычных обстоятельствах: например, во время бури, или при свете полной луны. Такие ограничения обеспечивают резонансы, которые помогают проводящим ритуал сконцентрироваться и совместно направить энергию. Чем сложнее и мощнее ритуал, тем больше таких ограничений следует соблюсти при его проведении.

Печать: земля была когда-то заполнена энергией, и требовалось лишь сознательно её направить. Современный Мир Тьмы требует физических символов, которые помогают направить и усилить незначительные запасы энергии, доступные падшим. В некотором роде, печать действует как монтажная схема. Она направляет энергию Анкиды и прочих участников в заданное русло.

Печать наносится на месте проведения ритуала, а размер её зависит от нужд ритуала. Её периметр должен быть достаточно большим, чтобы вместить всех участников ритуала, а в некоторых случаях – и тех, на кого должен воздействовать ритуал. В любом случае, Анкида и Маду должны стоять на равном расстоянии друг от друга по краю печати, а Хауики – замкнутым кругом прямо за ними.

Создание печати – это первый шаг любого ритуала, хотя это время и не включается в основное время проведения ритуала. Печать создается из материалов, соответствующих Дому падшего. Это может быть песок, лёд, паутина или битое стекло (некоторые ритуалы требуют ещё более изощрённых материалов – см. примеры ритуалов). При желании печать можно сделать постоянной: высеченной, в форме мозаики или желобов для горючей жидкости или крови, что усложняет её разрушение. Вплетение печати из подходящего материала в одежду позволяет сделать ее переносной, но в этом случае приходится следить за тем, чтобы во время ритуала печать оставалась неподвижной, а узор - неизменным.

Из каких бы материалов ни составлялась печать, её создание требует серии бросков Ловкость + Оккультизм (сложность 6) для получения количества успехов, равного основной стоимости ритуала. Создавать печать можно не в одиночку. Даже смертные или демоны, незнакомые с ритуалом, могут выполнить узор, если у них есть изображение, хотя сложность таких бросков возрастает до 8. Количество времени на создание печати по большей части зависит от материалов и метода нанесения (запутанная мозаика, выложенная кораллами, может создаваться неделями, если так решит Рассказчик). Как правило, бросок может делаться за каждого участвующего в создании печати каждые 5 минут игрового времени. Провал броска означает, что печать ущербна. В зависимости от материалов, это может означать, что нужно переделать неудачный кусок (если это, скажем, круг соли) или начать всё заново в другом месте. Поскольку печать наносится до проведения ритуала, на ее создание можно потратить часы, дни и недели в ожидании наступления подходящего момента.

Время проведения ритуала зависит от его сложности и мощи. Оно может варьироваться от 10 минут до 24 часов. В это время Анкида призывает свои Знания и сплетает их со Знаниями Маду для достижения желаемого эффекта.

Вычисляется минимальное время в минутах в квадрате за каждую точку Знаний в ритуале. Например, Состарить Ландшафт (см. примеры ритуалов) имеет в целом 8 точек в 3-х путях, поэтому требует 64 минуты для проведения.

Проведение ритуала

После того, как были собраны все участники, выполнены все требования и нанесена печать, можно начинать ритуал. Анкида заводит песню, Маду присоединяются по его указке, а Хауики собираются в круг перед ними, напевая простую, ритмичную мантру. Проведение ритуала – важное сверхъестественное событие. Демоны поблизости могут попытаться заметить ритуал рефлекторной сверхъестественной осведомлённостью (см. книгу правил).

Когда минимальное время прошло, собранную энергию можно выпустить. Сделайте расширенный (extended) бросок Веры Анкиды (сложность 6), добавляя один кубик за каждую единицу Веры, поступившую от участвующих в ритуале Хауики. Анкида также может опустошить своих слуг для увеличения запаса бросков (см. книгу правил) и/или потратить единицу Веры на автоматические успехи. Чтобы ритуал удался, нужно набрать количество успешных баллов, равное количеству точек Знания, задействованных в ритуале. Каждый ход, во время которого вы выполняете бросок, сложность увеличивается на 1. Если вы не набрали нужного количества успехов в течение пяти ходов или если один из бросков провален, ритуал считается неудачным, а собранная Вера может вырваться из-под контроля, причинив вред окружающим. Если опасность катастрофы кажется неизбежной, Анкида может прервать ритуал до истечения этих пяти ходов и безопасно распылить энергию.

Если ритуал успешен, самое время определить его эффект. Участники бросают соответствующие Атрибут + Способность, определяемые ритуалом (бонусы апокалиптической формы применимы для Анкиды, если игрок заявил о ее принятии). На этом этапе Хауики по-прежнему могут добавлять

Веру к запасу бросков, Анкида может опустошать слуг, а игрок - тратить Веру на получение автоматических успешных баллов.

Пример: *персонаж Ивана Азиуран проводит ритуал Лягушачий Дождь с Кнутом и Пожирателем, владеющими вторичными Знаниями. Только персонажи со Знаниями Ветров, Зверя или Пробуждения могут быть Хауики, и нашлись ещё четыре демона для участия в этой роли.*

Ритуал требует 8 точек Знаний, так что минимальное время – 64 минуты. Текущая Вера Азиурана 6, каждый из Хауики может предоставить по единице Веры, и Иван решает, что Азиуран осушит одного из своих слуг ещё на 2 единицы. Когда минимальное время ритуала прошло, Иван бросает 12 кубиков и получает 4 успеха. В следующий ход Иван снова бросает кубики, на этот раз со сложностью 7. Хауики не дают Веры, и Иван решает потратить одну единицу Веры Азиурана для автоматического успеха. В этот раз он получает три успеха, что в общей сумме дает ему 7 успешных баллов. На третий ход Иван не желает изымать Веру из Хауики (намереваясь оставить её под конец ритуала), поэтому бросает текущее значение Веры Азиурана, 5, по 8-й сложности. Он получает один успех, в котором нуждается, и ритуал успешно проведён.

Следующий шаг – определение эффекта. Иван бросает Выносливость (4) + Знание Животных (2) Азиурана. На этот раз только 2 Хауики желают вложить Веру, каждый по единице. Иван бросает 8 кубиков и получает 5 успехов, создавая 5 кубических ярдов[4] лягушек над намеченной целью.

Поддержка ритуала

Каждые полчаса проведения ритуала для каждого из активных участников выполняется бросок, чтобы определить, смогли ли они сохранить концентрацию при увеличивающихся усталости и дискомфорте.

Для Анкиды сделайте бросок Выносливость + Оккультизм. Базовая сложность 6, потом возрастает на 1 за каждые дополнительные полчаса, достигая максимума 10. Если бросок неудачен, ритуал заканчивается, а энергии спокойно рассеиваются. Если бросок провален, выброс энергии приводит к неприятным последствиям. Можно потратить пункт Силы воли для автоматического успеха броска.

Далее, для каждого Маду, участвующего в ритуале, выполняется бросок Выносливость + Исполнение (сложность 6). Сложность так же увеличивается с каждым броском. Для автоматического успеха можно потратить пункт Силы воли. Если любой из бросков неудачен, ритуал заканчивается ничем, но без опасных последствий. При провале выполняется бросок на Сообразительность + Оккультизм Анкиды (сложность 6), чтобы понять, сможет ли он сдержать энергию ритуала, или же произойдет взрыв. Каждый полученный Маду провал увеличивает сложность броска Сообразительность + Оккультизм для Анкиды на 2.

Для Хауики не требуется бросков на выносливость, так как они скорее задают ритм, чем манипулируют сложным узором Знаний.

Потеря контроля

Если Анкида теряет контроль над ритуалом и не может безопасно обуздать энергию, она вырывается в мир вспышкой ненаправленной силы. Все, кто стоит внутри печати, находятся в безопасности, но Анкида, Маду и Хауики, как и прочие наблюдатели, сталкиваются с гневом неконтролируемых энергий ритуала.

Выполняется бросок одного кубика за каждые 10 минут проведения ритуала до его провала. Каждый успех наносит один уровень летальных повреждений на расстоянии в ярдах[5], равном сумме точек Знаний ритуала. Например, выйди Лягушачий Дождь из-под контроля Азиурана, он бы повлиял на всех в пределах 8-ми ярдов от печати ритуала. Вдобавок, активные участники ритуала (Анкида и Маду) теряют каждый по пункту Веры. Если не осталось Веры, они теряют по единице силы Воли.

[4] Примерно 3,8 м^3. 1 кубический ярд примерно равен 0.76 м^3.

[5] 1 ярд примерно равен 0,9 м.

Осложнения

Даже такие существа, как демоны, сталкиваются с определенными трудностями при проведении ритуалов. Ритуал может сорваться из-за нехватки навыков у Анкиды или усталости участников. Другие факторы, в особенности внешнее вмешательство врагов Анкиды, также может повлиять на успех или неудачу ритуала.

Срыв ритуала

Внешние силы могут сорвать ритуал, если ум удастся прервать ритуальную песнь, сломать печать или нарушить условия проведения ритуала. Наипростейший способ сделать так – физическая атака. Таким образом, Хауики служат ещё одной важной цели. Пока их не позвали предоставлять Веру, они могут защищать активных участников.

Если Анкида получил ранение, выполняется бросок на его Сообразительность + Оккультизм (сложность 6) с учетом подходящих штрафов за ранения. Если ранен Маду, выполняется бросок на Сообразительность + Исполнение. Если бросок неудачен, ритуал заканчивается ничем. Если бросок провален, энергия взрывается.

Разрушение печати во многом зависит от способов ее постройки и методов разрушения. Рассказчик решает, какие усилия и средства нужны для разрушения печати. Разорвать соляной круг можно простым порывом ветра, а разрушение вырезанной в граните печати может потребовать осторожного использования динамита. При уничтожении печати вся собранная энергия взрывается.

Наконец, если многие ритуалы проводятся только при соблюдении определенных временных и географических условий, на которые не может повлиять ничье вмешательство, то часть из них требует ограничений материальных либо климатических, поддающихся влиянию внешних сил. Ритуал, который не может проводиться под дождём, можно сорвать включением системы полива здания. Ритуал, который требует прямых солнечных лучей, можно испортить, набросив штормовку на печать. Если условия ритуала нарушены, он заканчивается, энергия не взрывается. Конечно, нападающие должны знать условия ритуала, чтобы нарушить их. Чтобы определить и проанализировать ритуал, требуется успешный бросок на Интуицию + Оккультизм. Если нападающий знает ритуал, сложность равна 6, если нет, возрастает до 9.

Саботаж ритуала

Участники могут саботировать ритуал несколькими способами. Это невозможно сделать так, чтобы остальные не поняли, что происходит, хотя к тому времени уже может быть слишком поздно.

При желании Анкида может провести версию ритуала с высокой Мукой (см. далее). Даже если он не сообщает остальным участникам о своем решении, все они могут приобрести Муку в процессе.

Любой участник ритуала, который мог бы быть Анкидой в нём, т.е. знает ритуал и имеет нужное первичное Знание, может попытаться захватить контроль над ним, тем самым фактически превращаясь в Анкиду, и перенаправить энергии на другую цель. Попытка перехвата ритуала может быть сделана на любом этапе, но самое удобное время – когда ритуал уже завершён (но до определения его эффектов). Для двух персонажей выполняются броски на Силу воли (сложность 6), результаты сравниваются. При ничьей побеждает «старый» Анкида, который может продолжать ритуал. Если побеждает «новый», контроль над ритуалом переходит к нему, но энергии ритуала могут выйти из-под контроля в момент смены Анкиды. Сделайте бросок на Веру (сложность 6) для нового Анкиды. Если бросок неудачен, ритуал выходит из-под контроля, энергия взрывается.

Анкида или Маду также может взять Веру, даваемую Хауики, чтобы пополнить собственный запас Веры. Выполняется бросок на Сообразительность + Осведомлённость (сложность 8): каждый успех позволяет персонажу добавить один пункт Веры к своему запасу вплоть до максимального значения Веры (на этот бросок можно тратить пункт Силы Воли). Поступающие таким образом персонажи не обязаны забирать столько пунктов Веры, сколько успехов выпало при броске. Начнём с того, что высасывание всей Веры, предложенной Хауики, почти обязательно заметят остальные

участники ритуала. Если участник ритуала высасывает предложенную Веру, остальные участники могут попытаться заметить это рефлекторным действием при успешном броске Восприятие + Осведомлённость (подробности см. в основной книге правил). Сложность броска равна 9, но уменьшается на единицу с каждой дополнительной единицей Веры, которую персонаж высасывает.

***Пример**: персонаж Давида Вришу – Маду, участвующий в ритуале, поддерживаемом 5-ю Хауики. Текущий показатель Веры Вришу всего-то 2 из максимальных 7, поэтому Давид раздумывает, не похитить ли ему Веру, данную Хауики, чтобы восполнить свои убывающие запасы силы. Когда приходит время определить, успешно ли был проведён ритуал, Хауики дают по пункту Веры Анкиде, в целом 5 пунктов. Давид бросает Сообразительность (4) + Осведомлённость (2) Вришу и получает 3 успеха. Давид может похитить до 3-х единиц Веры, но каждая дополнительная украденная единица облегчит обнаружение вора. После раздумий, он решает похитить 2 из 3 отданных Хауики единиц Веры, поднимая запас Веры Вришу до 4. В результате у Анкиды остается только 3, и каждый активный член ритуала – Анкида и другие Маду – могут попытаться определить вора успешным броском Восприятие + Осведомлённость. Сложность броска равна 8: 9 минус дополнительный пункт высосанной Веры. Если бы Давид решил забрать все 3 единицы, сложность была бы 7. Если его заметят, ему придётся объясниться.*

Мука

Как и в случае с обращениями, Мука может запятнать результат любого из адских ритуалов, вызывая разрушительные или неконтролируемые последствия. Эффекты высокой Муки ритуала определяются так же, как и в обращении. Выполняется бросок на соответствующие Атрибут + Способность для определения эффекта ритуала, результат сравнивается со значением постоянной Муки Анкиды. Если цифры на большинстве кубиков, принесших Анкиде успешные баллы, ниже или равны значению его Муки, используется эффект высокой Муки ритуала.

Анкида может свободно применить искажённую версию ритуала, но он и Маду (но не Хауики) получат по единице временной Муки. Имейте в виду, что некоторые ритуалы, особенно созданные во Время Жестокостей, достаточно жестоки для того, чтобы давать Муку и в обычном варианте.

Эффект неверия

Как и в случае с обращениями, неверие смертных свидетелей усложняет ритуал. Примените модификатор неверующего свидетеля (см. основные правила) для каждого броска на Веру для того, чтобы успешно провести ритуал. На бросок для определения эффектов ритуала этот штраф не распространяется. Когда энергия ритуала выпущена, мало что может её остановить.

***Пример**: двое полицейских приходят на предположительно пустой склад, чтобы проверить донесение о громких беспорядках, и натыкаются на демонов, проводящих ритуал. Рассказчик бросает Силу Воли копов (сложность 6), предполагая средний показатель 8, и получает 4 успеха. Это значит, что по окончании ритуала сложность бросков на Веру будет равна 10, если до того времени не избавиться от полицейских.*

Использование одержимых демонами реликвий

Адские реликвии со вселёнными туда демоническими духами (см. гл. 5) могут действовать в качестве Маду при проведении ритуала, если вселённый дух обладает требуемыми Знанием. Чтобы слить энергию запертого в предмете демона с энергиями остальных участников, Анкида должен держать реликвию на протяжении всего ритуала. Во всем остальном процесс аналогичен тому, что был описан ранее. Скованные духи также могут высасывать Веру, предложенную Хауики, и даже пытаться захватить контроль над ритуалом, если ограничения их заточения оставляют им достаточную для этого свободу.

Скованный демон может даже быть Анкидой, если имеет достаточно свободы, возможность общаться и первичное для ритуала Знание. Для участия в роли Анкиды его в течение всего ритуала должен держать Маду либо слуга.

Участие смертных

Смертный может участвовать в ритуале как источник Веры, поставщик нужного Знания или даже как Анкида. Человеческие участники сталкиваются с намного большими рисками, чем падшие, т.к. их разумы и тела не приспособлены для проведения через себя энергий, и требования, представленные задачей, делают успешное проведение ритуала намного более трудным.

Смертные как Хауики. Порабощённые или нет, смертные могут участвовать в ритуале в качестве Хауики, со следующими ограничениями. Смертные слуги вкладывают Пункт Силы Воли вместо Веры, но не страдают от травм и боли при опустошении. Свободные смертные (добровольные союзники падшего, последователи, восхищённые почитатели) могут вложить в ритуал количество Веры, равное её потенциалу у данного человека. Когда они истратили потенциал Веры, они могут вкладывать пункт Силы Воли вместо неё.

Смертные как Маду. Слуга, наделённый нужным Знанием на достаточном уровне, может быть Маду. Смертный, являющийся Маду, должен потратить один пункт Силы Воли на обретение доступа к способностям, после чего он присоединяется к ритуалу. Каждые полчаса он должен выполнять броски на Выносливость + Исполнение для сохранения концентрации. К тому же сложность броска на Веру для определения успешности ритуала возрастает на 1. Смертные Маду не могут высасывать Веру, но могут попытаться обрести контроль над ритуалом, если хотят.

Смертные как Анкида. Слуга, наделённый нужным Знанием на достаточном уровне, может быть Анкидой. Смертный Анкида должен потратить пункт Силы Воли для обретения доступа к способностям, после чего может управлять ритуалом. Каждые полчаса он должен выполнять броски на Выносливость + Оккультизм для сохранения концентрации. Выполняется бросок на Силу Воли персонажа для определения успешности ритуала (сложность 8, что отражает огромную сложность задачи). Смертный Анкида не может тянуть Веру из ритуала.

Смертные участники ритуала получают такие же летальные повреждения, как и демоны, но теряют единицу Силы Воли вместо единицы Веры. Также, нужно сделать бросок Силы Воли (сложность 7) для каждого смертного участника. Если бросок неудачен, персонаж получает временное расстройство по решению Рассказчика. Если бросок провален, расстройство постоянно.

Адские Ритуалы

Ниже приводится описание некоторых ритуалов, которые вы можете использовать в своих хрониках. Ритуалы сгруппированы по Домам падших.

Терминология

Каждый ритуал состоит из 8 компонентов:

Первичное Знание: Знание, нужное Анкиде, чтобы выполнить ритуал.

Вторичное Знание: одно или несколько дополнительных Знаний, необходимых для ритуала.

Основная стоимость: баллы опыта, которые должен потратить персонаж, чтобы изучить ритуал. Стоимость количеству точек Знания, умноженному на количество путей Знания.

Ограничения: ограничения, определяющие, когда, как и где произойдёт ритуал. Если в списке условий указан некий объект, то он становится фокусом ритуала и должен находиться по центру печати (если это человек или животное, он(о) не должен(но) покидать печать во время ритуала).

Минимальное время проведения: количество минут, требуемое для проведения ритуала. Равно количеству точек всех Знаний ритуала в квадрате.

Система: каждый ритуал использует свои Атрибуты и Способности, бросок которых определяет конечный эффект ритуала.

Мука: эффект ритуала с высокой Мукой

Вариации: создание и использование ритуалов эволюционировало в течение войны, и падшие часто экспериментировали с вариациями ритуалов для достижения различных эффектов. Перечисленные вариации помогут вам создать свои ритуалы и привнесут разнообразие в игру. Рассказчик решает, какие компоненты ритуала взять в свою хронику.

Хроника по Демонам. Помните, что только Рассказчик решает, какие ритуалы подходят к его хронике, и может запретить или изменить составные части любого ритуала, если считает это необходимым.

Этот список никоим образом не является исчерпывающим пеерчнем всего, что придумали падшие за время Войны Гнева. Руководствуясь общими правилами, вы сами можете создавать ритуалы.

Осквернители

Напиток Хадризеля

Ритуал был одной из первых попыток совместной работы Кнутов и Осквернителей по созданию целебного напитка в переносном сосуде для лечения бойцов адского воинства во время сражений.

Первичное Знание: Знание Бурь 2

Вторичное Знание: Знание Пробуждения 1

Основная стоимость: 6

Ограничения: для проведения этого ритуала требуется пол-литра чистой воды и серебряный сосуд для питья; ритуал может проводиться только при свете полной луны.

Минимальное время проведения: 9 минут

Система: Выполняется бросок на Интеллект + Медицина. Каждый прием напитка лечит один уровень поверхностных повреждений за успех. К тому же питьё очищает тело выпившего от всех токсинов (токсинов усталости, эффектов алкоголя и т.д.) и вылечивает несерьезное заболевание (грипп, простуда, боль в горле и т.д.). Питьё можно использовать столько раз, сколько пунктов Веры было у Анкиды на момент успешного завершения ритуала. Срок годности – до следующего полнолуния, после чего напиток опять превращается в воду.

Мука: версия этого ритуала с высокой Мукой производит маслянистую жгучую жидкость, которая разносит болезни и инфекции. Количество полученных успехов становится запасом урона, который причиняет поверхностные повреждения любой жертве, на которую попадет жидкость. Если у персонажа есть открытые раны или он глотнул этой воды, он получает заразное заболевание по выбору Рассказчика.

Вариации: нет

Песнь Сирены

Этот ритуал был разработан в тактических целях Кровавым легионом для увода смертных с их боевых позиций и создания бреши, которой можно было воспользоваться. Песнь была настолько соблазнительна, что и по сей день звучит в коллективной памяти человечества.

Первичное Знание: Знание Желания 3

Вторичное Знание: Знание Сияния 2, Знание человечества 1

Основная стоимость: 18

Ограничения: этот ритуал должен проводиться на берегу большого водоёма.

Минимальное время проведения: 36 минут

Система: Выполняется бросок на Манипулирование + Исполнение. Количество успехов определит радиус эффекта в сотнях ярдов от центра печати. Если игрок Анкиды выбросит 5 успехов, ритуал подействует на всё живое в радиусе 500 ярдов. Все смертные в радиусе бросят свои дела и пойдут к центру печати, если не пробросят Силу Воли (сложность 8). Люди под влиянием ритуала пойдут самым прямым путём, вне зависимости от потенциальных опасностей. Известны жертвы, которые бросались с обрывов, топились в озёрах и шагали на клинки врагов. Пока ритуал действует на смертного, он не может предпринимать иных действий, даже защищаться. При успешном проведении эффект ритуала длится до тех пор, пока персонажи продолжают петь. Раз в ход для каждого из певцов выполняется бросок на Выносливость + Исполнение (сложность 6), чтобы определить, могут ли персонажи продолжить пение.

Мука: такая версия ритуала наполняет разум слушателя видениями безумия и муки. Сделайте бросок Силы Воли для каждого смертного или демона в радиусе действия. Если бросок провален, жертва поглощена видениями Бездны и падает на землю, корчась от боли и страха. Жертвы под влиянием ритуала не могут предпринимать каких-либо действий, пока он не закончится. Если бросок Силы Воли провален, смертная жертва также получает временное расстройство. Демон получает единицу временной Муки.

Вариации: Легенда гласит о версии ритуала, в которой центром воздействия можно сделать удалённую точку. Добавьте Знание Небесного Свода 2 к вторичному знанию ритуала.

Огненное Видение

Этот ритуал был одной из визитных карточек Осквернителей. Он создавал высоко над полем боя пламенный образ, который призывал падших к совершению ещё более храбрых деяний и наполнял сердца врагов страхом. Ритуал создаёт в центре печати огромную огненную фигуру, говорящую громоподобным голосом, которую могут понять все свидетели вне зависимости от их родного языка.

Первичное Знание: Знание Желания 3

Вторичное Знание: Знание Света 2, Знание Сияния 2, Знание Человечества 1

Основная стоимость: 32

Ограничения: Этот ритуал можно провести только в безоблачную погоду, в центре печати должен поддерживаться костёр.

Минимальное время проведения: 64 минуты

Система: Выполняется бросок на Обаяние + Исполнение. Любой из союзников или последователей Анкиды, видящих огненный образ, получает пункты временной Силы воли по числу

выпавших успешных баллов. Эти дополнительные пункты могут превышать максимальное значение Силы Воли. Их можно потратить на получение автоматических успехов, как обычно, или добавить к запасу кубиков персонажа при бросках Силы Воли. Ритуал влияет на всех в радиусе 100 ярдов, умноженных на показатель Веры Анкиды на момент проведения ритуала. Эффекты длятся одну сцену, после чего пункты Силы Воли возвращаются в норму.

Мука: Эффект этого ритуала с высокой Мукой разрывает души противников, наполняя их видениями отчаяния. Враги Анкиды, которые увидели фигуру, теряют столько пунктов временной Силы Воли, сколько успехов набрал Анкида. Жертва, чьи пункты Силы Воли ушли в 0, охвачена страхом и впадает в кататонию до конца сцены. Смертные с нулём пунктов Силы Воли также получают временное расстройство. Демон приобретает единицу временной Муки.

Вариации: Говорят, есть вариация, которая позволяет создавать фигуру вдалеке от печати. Добавьте Знание Небесного Свода 2 во Вторичные Знания.

Создание элементаля

Этот ритуал позволял Осквернителям создавать себе живых слуг из самого моря. Элементали помогали Ангелам Глубин в разных несложных делах.

Первичное Знание: Знание Бурь 3

Вторичное Знание: Знание Пробуждения 2, Знание Небожителей 2, Знание Основания 2.

Основная стоимость: 36

Ограничения: Ритуал следует выполнять при свете полной луны, на берегу моря или океана, в центр печати помещается немного ртути.

Минимальное время проведения: 81 минута

Система: Выполняется бросок на Манипулирование + Оккультизм. Ритуал создаёт живую сущность, сформированную целиком из воды, с одной точкой в следующих характеристиках: Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Восприятие, Сообразительность и Сила Воли. Каждый успех даёт один балл, который Анкида может потратить на атрибуты либо способности, которыми хочет наделить элементаля. У элементаля не может быть Способности, которой не владеют Анкида или любой из Маду. Элементаль может менять форму и внешность по желанию и может пройти туда, куда только попадает воздух. Вызванная сущность подчиняется воле Анкиды и старается наилучшим образом исполнить все его указания в соответствии со своими способностями. Элементаль будет существовать одну сцену. Если Анкида потратит пункт временной Силы Воли, призванное создание будет жить, пока его не уничтожат или не отпустит Анкида. У элементаля 4 уровня здоровья, однако из-за жидкой природы его формы сложность попадания по нему увеличивается на 2.

Мука: Такая версия ритуала создаёт аморфное плотоядное чудовище, которое существует только для причинения боли и убийств всего живого. За счет полученных Анкидой успешных баллов можно повысить только Физические Атрибуты твари, которую к тому же можно наделить только боевыми навыками (например, Бдительность, Рукопашный Бой, Уклонение). Прикосновение чудовища жжёт, как кислота, нанося в бою летальные повреждения. Наконец, Анкида только номинально управляет чудищем. Каждый раз, когда заклинатель пытается направить действия чудовища, выполняется бросок на Силу воли (сложность 8). Если бросок неудачен, создание действует под контролем Рассказчика.

Вариации: нет

Ярость Бури

Этот ритуал позволял Ангелам Глубин обрушивать на врагов всю ярость бушующей бури, которая становилась продолжением их воли и оставляла их союзников невредимыми.

Первичное Знание: Знание Бурь 4

Вторичное Знание: Знание Небесного Свода 3, Знание Ветров 2, Знание Человечества 2

Основная стоимость: 44

Ограничения: Ритуал должен проводиться на берегу океана или моря, когда небо затянуто тучами. В центре печати должен стоять серебряный сосуд с солёной водой.

Минимальное время проведения: 121 минута

Система: Выполняется бросок на Интеллект + Выживание. Количество набранных успехов вычитается из запаса бросков у всех находящихся в зоне действия людей и демонов, кроме друзей или союзников Анкиды. Радиус территории, охваченной штормом, равен полумиле, умноженной на показатель Веры Анкиды на момент проведения ритуала. Ритуал проявляется как грозовой ливень вне зависимости от климата места его проведения и времени года. Эффект длится одну сцену.

Мука: такая версия ритуала воистину ужасна. Она создает бурю адских молний и кислотный дождь. Успешные баллы, полученные при определении эффектов, формируют запас бросков на летальные повреждения. Бросок выполняется раз в ход для каждого смертного или демона в зоне действия ритуала, как врага, так и друга.

Вариации: К концу войны Серебряный легион разработал версию этого ритуала, в которой центром бури можно было сделать определённого индивида, если Анкида знал его имя. Увеличьте Знания Ветров и Человечества до 3-х каждое.

Разделить Воды

Этот ритуал позволяет демонам создавать проходы через реки, озёра, и, если хватит Веры, моря. Вода расступается в стороны от намеченного маршрута, обнажая дно, достаточно сухое, чтобы не мешать передвижению (хотя оно может быть неровным и по нему может быть трудно маневрировать).

Первичное Знание: Знание Бурь 4

Вторичное Знание: Знание Основания 3, Знание Путей 2

Основная стоимость: 27

Ограничения: если ритуал проводится не во время прилива, сложность успешного проведения увеличивается на 1.

Минимальное время проведения: 81 минута

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Выживание. Каждый успех увеличивает длину прохода на 100 ярдов. Ширина прохода равна 10 ярдов, он сохраняется на протяжении 6 часов за пункт Веры. Анкида может восстановить течение вод, когда пожелает.

Мука: проход коварен, в нем могут встречаться зыбучие пески и другие опасности, местонахождение которых определяется Рассказчиком. Анкида не контролирует длительность ритуала. Он не может закончить его раньше времени, но и не знает, когда его действие иссякнет. Рассказчик скрытно бросает столько кубиков, сколько Муки у Анкиды, и делит максимальную длительность ритуала (6 часов за пункт Веры) на количество полученных успехов. Если успехов нет, ритуал длится один день за пункт Веры.

Вариации: говорят, есть версия этого ритуала, в которой длина прохода равна всего 200 ярдов, зато он всегда находится непосредственно перед Анкидой, так что нужно идти впереди заклинателя (за ним воды схлопываются). Максимальная глубина вдвое больше, чем у основного ритуала. Увеличьте Знание Основания до 4.

Реки крови

Все злоба, негодование и отвергнутая любовь Ангелов Глубин выражены в этом нечестивом деянии. Ритуал превращает живительный водный поток в разбухшую реку липкой крови, которая уродует землю и грозит всем живущим на земле неминуемыми бедами.

Кровь, способная привлечь лишь стервятников да падальщиков, попадает в грунтовые воды и даже в дождь, а значит, никто не избежит соприкосновения с ней. К тому же рядом с потоком сильно истончается завеса мира духов, приводя к появлению призраков и странных пространственных эффектов.

Первичное Знание: Знание Бурь 4

Вторичное Знание: Знание Плоти 3, Порталов 3, Метаморфоз 2

Основная стоимость: 48

Ограничения: Ритуал должен проводиться на берегу реки, в центре печати ставится сосуд с 2,5 литрами человеческой крови.

Минимальное время проведения: 144 минуты

Система: Выполняется бросок на Обаяние + Эмпатия. Каждый успех позволяет наполнить кровью милю русла реки, начиная от истока. За пределами этого отрезка кровь просто спускается ниже по течению, подчиняясь движению речных вод.

Вода остается кровью столько дней, сколько пунктов Веры есть у Анкиды. По истечении этого времени из истока вновь начинает течь вода, но оставшаяся после ритуала кровь отравляет реку до тех пор, пока не перегниёт, на что может потребоваться несколько месяцев.

Все участники, включая Хауики, могут вкладывать временную Силу Воли. Если собрано 20 пунктов Силы Воли, эффект становится постоянным.

Мука: Сила ритуала такова, что трансформирует боль Бездны в материальную форму, создавая из крови чудовищного голема, который бродит по земле и уничтожает всё живое. Это тварь ростом в 4,5 метра, его Физические Атрибуты и Ментальные Атрибуты, а также Уклонение и Рукопашный Бой равны половине показателя Муки ритуала (с округлением вниз). К тому же нечистая жидкость, из которой состоит его тело, позволяет ему наносить летальные повреждения одним прикосновением, а его способность к поглощению урона вдвое больше его Выносливости (может поглощать усиливающиеся (aggravated) повреждения). После потери 10 уровней здоровья снова сливается с рекой, если там по-прежнему течет кровь. Он также может вернуться в реку по желанию. Первые его цели – участники ритуала.

Вариации: нет.

Дьяволы.

Крещение Верой

Отношения слуги и хозяина – самые близкие между человеком и демоном, но между ними можно создать связь и иного рода. Никто точно не знает, кто первым создал обряд крещения, но обе стороны пользовались им, чтобы обеспечить себе верность различных человеческих групп. Человек, одарённый этим ритуалом, может взывать к демону за помощью, а демон в некоторых обстоятельствах может использовать своих "крестников" для сбора информации.

Первичное Знание: Знание Небожителей 2

Вторичное Знание: Знание Желания 2

Основная стоимость: 8

Ограничения: Крещение принимают только добровольно. "Крестник" может быть кем угодно, за исключением слуги другого демона. Печать гравируется на глиняном ошейнике на шее получателя.

Минимальное время проведения: 16 минут

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Эмпатия. Эффект длится 5 лет за успех. Когда получатель называет Небесное имя Анкиды, связь устанавливается автоматически. Демон узнает о состоянии человека, если того крестил или поработил другой демон или ангел, а также о смерти получателя, но не о том, что действие ритуала просто подошло к концу.

Демон может иметь столько крещёных последователей, сколько у него есть пунктов постоянной Веры. Он может разорвать связь только с согласия смертного (или убив этого смертного). Если человек позже раскаялся в своем решении, разорвать связь он может только ещё одним крещением.

От демона не требуется ответов на все призывы о помощи от смертного, хотя сам смертный часто считает иначе. Также все броски на сопротивление демону (кроме случаев физического сопротивления) усложняются на 1.

Мука: Версия ритуала с высокой Мукой заражает человека Мукой демона, создавая помешанного со склонностью к насилию. При каждом сильном потрясении "крестник" должен делать бросок на Силу воли (сложность 7). Если бросок неудачен, человек постарается сбросить напряжение, убив кого-нибудь.

Вариации: нет.

Защита от Магического кристалла

Этот ритуал создаёт зону, защищённую от попыток наблюдения.

Первичное Знание: Знание Небожителей 3

Вторичное Знание: Знание Небесного Свода 1

Основная стоимость: 8

Ограничения: Защищаемая территория ограничена размером печати.

Минимальное время проведения: 16 минут

Система: Выполняется бросок на Восприятие + Бдительность. Количество успехов вычитается из результатов любой попытки наложить обращение Магический Кристалл (Знание Небесного свода 2) на объект или существо в указанной зоне. Если попытка все же оказалась удачной, цель наблюдения окрашивается в бледно-голубой цвет. Если объект наблюдения входит в зону действия, он тоже начинает светиться бледно-голубым светом. Защита длится 12 часов за пункт Веры.

Мука: Каждый ход наблюдатели, пытающиеся просматривать зачарованную зону, получают один уровень поверхностных повреждений (этот урон нельзя поглотить). Они могут видеть все, что там происходит, но это похоже на наблюдение глазами, залитыми слезоточивым газом.

Вариации: Ходят слухи о том, что можно сделать версию ритуала, которая будет показывать абсолютно пустое место или запрограммированные события. Добавьте Знание Света 4.

Сопротивление Огню

Этот ритуал позволяет игнорировать повреждения от огня. Он был разработан для поддержки войск людей в бою против тех представителей Первого Дома, которые сохранили верность Небу.

Первичное Знание: Знание Пламени 2

Вторичное Знание: Знание Плоти 2

Основная стоимость: 8

Ограничения: Ритуал должен проводиться при прямых солнечных лучах. Все субъекты, на которые планируется наложить чары, должны находиться внутри печати.

Минимальное время проведения: 16 минут

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Уклонение. Количество успехов определяет, сколько субъектов получили защиту ритуала. Каждый из них затем может использовать Выносливость для поглощения повреждений от огня на протяжении пяти ходов за пункт Веры.

Мука: Субъект не получает урона от огня, но всё же чувствует ожоги. Каждый раз, когда персонаж поглощает повреждения от огня, нужно делать бросок Силы Воли со сложностью 5 + количество уровней поглощённых повреждений. Если бросок неудачен, персонаж теряет все действия на следующий ход.

Вариации: Мощная версия этого ритуала позволяет залечивать раны при соприкосновении с огнем. Каждый поглощённый уровень повреждений от огня вылечивает один уровень поверхностных повреждений. Добавьте Знание Пробуждения 3.

Огненный Шторм

Этот недолговечный ритуал вызывает целую бурю огня, спастись от которой практически невозможно.

Первичное Знание: Знание Огня 4

Вторичное Знание: Знание Ветров 4

Основная стоимость: 16

Ограничения: Ритуал не может проводиться под дождем или в тумане.

Минимальное время проведения: 64 минуты

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Выживание. Каждый успех наносит один уровень летального урона человеку или демону в зоне действия ритуала, которая представляет собой полусферу с центром, расположенным в пределах 300 ярдов от места проведения. Радиус бури равен трём ярдам, за каждый пункт Веры Анкиды на момент проведения ритуала.

Мука: Центром бури может быть только сама печать. Все, кто стоит по периметру печати или внутри нее, защищены от огня, если только поблизости (примерно в половине радиуса бури) нет стен, которые отразили бы пламя на участников ритуала.

Вариации: Версия, которая, как известно, была использована Люцифером и его товарищами, давала Анкиде достаточный контроль для того, чтобы исключить часть целей в зоне воздействия. Каждый бросок Выносливости + Выживания определяет не только урон, но и количество демонов (или существ размером с демона/человека) по выбору Анкиды, которых не заденет пламя. Добавьте Знание Узоров 2.

Стальная Вера

Этот ритуал вдохновляет смертные войска под командованием Анкиды, наполняя их надеждой и решительностью и позволяя сражаться вопреки всем полученным ранам.

Первичное Знание: Знание Сияния 2

Вторичное Знание: Знание Пробуждения 2, Знание Желания 2.

Основная стоимость: 18

Ограничения: Ритуал фокусируется на человеке под командованием Анкиды, который был ранен во гневе в течение последнего часа.

Минимальное время проведения: 36 минут

Система: Выполняется бросок на Манипулирование + Лидерство. Эффект длится 10 минут за успех. Под воздействием оказывается один человек за пункт Веры Анкиды, эффект сохраняется при условии, что Анкида видит свою цель. Каждый зачарованный человек может вычитать свой потенциал Веры из всех штрафов за получаемые ранения. К тому же при достижении недееспособности (но не мертвы) такие люди могут продолжать атаки на протяжении числа ходов, равного их потенциалу Веры, при штрафе -5 к соответствующему запасу бросков.

В общем случае потенциал Веры считается равным 2, но в некоторых обстоятельствах может отличаться от этого значения. Даже в этом случае на зачарованных людей не влияют ранения, которые покалечили бы нормального смертного, что создаёт страшную силу.

Заметьте, что эффекты этого ритуала можно сочетать с эффектом Обращения Прославление (Знание Сияния 2)

Мука: Версия этого ритуала с высокой Мукой вселяет в людей неутолимую жажду крови, вводя их в убийственное бешенство. Если не сделан успешный бросок Силы Воли (сложность 7), они будут атаковать ближайшего друга или врага каждый ход.

Вариации: нет

Создание элементаля

Этот мощный ритуал позволял Дьяволам создавать слуг из живого огня, которые выполняли роли телохранителей, охранников и наёмных убийц в течение войны.

Первичное Знание: Знание Пламени 3

Вторичное Знание: Знание Пробуждения 2, Небожителей 2, Основания 2

Основная стоимость: 36

Ограничения: Ритуал должен выполняться под полуденным солнцем возле природного источника тепла по типу геотермального источника или вулкана. В центр печати помещается небольшой кусок обсидиана.

Минимальное время проведения: 81 минута

Система: Выполняется бросок на Манипулирование + Оккультизм. Ритуал создаёт сущность целиком из огня с одной точкой в Ловкости, Выносливости, Интеллекте, Восприятии, Сообразительности, Силе Воли. Каждый выброшенный успех – точка, которую можно распределить среди атрибутов или потратить на Способности элементаля. Элементаль не может обладать Способностью, которой нет у Анкиды и Маду. Элементаль представляет собой гибкую человекообразную фигуру, которая способна носить оружие или доспехи, специально сделанные огнеупорными. Сущность подчиняется воле Анкиды и исполняет его приказания в меру своих возможностей. Элементаль будет существовать одну сцену. Если Анкида потратит единицу временной Силы Воли, элементаль просуществует, пока не будет уничтожен или отпущен Анкидой. Элементаль имеет шесть уровней здоровья для сопротивления урону. Его прикосновение за один ход воспламеняет способные к возгоранию предметы, а также наносит летальные повреждения в бою.

Мука: Версия этого ритуала с высокой Мукой создаёт змееподобное существо, заряженное ненавистью Анкиды и одержимое желанием пытать и убивать всё живое. За счет полученных Анкидой успешных баллов можно повысить только Физические Атрибуты твари, которую к тому же можно наделить только боевыми навыками (например, Бдительность, Рукопашный Бой, Уклонение). Тело создания покрыто тяжёлыми чешуйками, что обеспечивает пять кубиков брони, его

прикосновение наносит усиливающиеся повреждения, а не летальные. Наконец, Анкида только номинально контролирует существо и должен выполнять бросок Силы Воли со сложностью 8 каждый раз, когда пытается направить действия чудовища. Если бросок неудачен, существо действует под контролем Рассказчика.

Вариации: нет

Истинное Пламя Надежды

Этот ритуал создаёт язык белого пламени, который колышется над домом или иной постройкой и защищает всех, кто в ней находится.

Первичное Знание: Знание Небожителей 2

Вторичное Знание: Знание Пламени 2, Желания 2, Сияния 2

Основная стоимость: 32

Ограничения: На протяжении недели до ритуала его участники не должны совершать никаких насильственных действий.

Минимальное время проведения: 64 минуты

Система: Выполняется бросок на Манипулирование + Эмпатия (сложность 8). Количество успехов определяет силу эффекта для тех, кто видит пламя. Все, кто видел пламя и замышлял недоброе против обитателей зачарованного здания, теряют столько кубиков из запаса бросков, сколько успехов было получено при проведении ритуала. Эффект ритуала длится столько дней, сколько было Веры у Анкиды на момент выполнения ритуала.

Вариации: нет

Пожиратели

Плод совершенства

Этот ритуал создаёт плод, который придаёт мужество и проницательность. Был разработан еще до восстания в попытке вдохновить первых людей.

Первичное Знание: Знание Дикой Природы 2

Вторичное Знание: Знание Сияния 2

Основная стоимость: 8

Ограничения: Печать должна располагаться вокруг большого фруктового дерева, и меньшая её версия – на коре.

Минимальное время проведения: 16 минут

Система: Выполняется бросок на Обаяние + Эмпатия. Один успех значит, что съеденный фрукт делает получателя невосприимчивым к страху и сверхъестественным формам контроля над разумом. Два успеха дают плюс один к Интеллекту. Три успеха добавляют по одной точке ко всем Ментальным Атрибутам. Четыре успеха означают, что получатель может добавить один кубик ко всем запасам бросков на протяжении сцены.

Количество выросших плодов равно текущему значению Веры у Анкиды, и каждый из них может повлиять только на одного человека. Фрукт теряет эффективность через час после того, как его сорвали. Если кто-то съест два плода, эффекты не складываются.

Мука: Версия ритуала с высокой Мукой снижает значения соответствующих характеристик и уменьшает запас кубиков.

Вариации: Говорят, что во время войны была разработана новая версия этого ритуала. Эффект тот же, но фрукт, помимо всего прочего, наделяет съевшего повышенной чувствительностью к миру духов и миру людей. Добавьте Знание Сфер 1.

Щедрый урожай

Ритуал был разработан для создания пышных садов на месте бесплодных пустошей, чтобы можно было кормить человеческие стада во время нужды.

Первичное Знание: Знание Дикой природы 2

Вторичное Знание: Знание Земли 1, Бурь 1

Основная стоимость: 12

Ограничения: В центр печати помещается горстка плодородной земли.

Минимальное время проведения: 16 минут

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Выживание. Ритуал воздействует на землю в радиусе 100 ярдов, умноженных на количество полученных успешных баллов, центром этой территории является печать. Под влиянием ритуала на земле вырастает пышный сад с густой травой, маленькими ручьями и высокими фруктовыми деревьями. Этот сад может разрастись там, где обычно не стал бы: в пустынях, на заснеженных полях, парковочных местах или свалках токсических отходов. Вода и фрукты, созданные ритуалом, ничем не отличаются от обычных и так же питательны. Сад существует одну сцену. После этого воды высыхают, а растения обращаются в пыль. Если Анкида желает, он может сделать сад постоянным, потратив на это единицу временной Силы Воли. Но в этом случае за садом придется ухаживать, как и за любым другим.

Мука: При версии с высокой Мукой сады не растут, получаются лишь безжизненные пустоши. Вся растительность в зоне ритуала высыхает и может восстановиться лишь к следующему сезону цветения. Потратив пункт временной Силы Воли, можно сделать пустошь постоянной, создавая мёртвую землю, где ничто никогда не вырастет.

Вариации: нет

Каменное сердце

Ритуал использовался для усиления защиты смертных, которые дрались за повстанцев. Цель обретает увеличенное сопротивление повреждениям в бою.

Первичное Знание: Знание Плоти 3

Вторичное Знание: Знание Земли 2

Основная стоимость: 10

Ограничения: печать наносится измельчённым в порошок гранитом.

Минимальное время проведения: 25 минут

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Лидерство. Ритуал подействует на стольких человек, сколько успехов выпало. Каждый, на кого подействовал ритуал, прибавляет Веру Анкиды к своим броскам на поглощение урона, до максимального значения Выносливости, умноженного на 2. Эффект длится одну сцену.

Мука: Все получатели приобретают защитные преимущества ритуала, но теряют один кубик на все боевые действия из-за буквально затвердевших мышц и кожи.

Вариации: Говорят, существует вариация ритуала, влияющая на металлическое оружие, которым наносят удар по зачарованному человеку, и делая его все более тяжелым благодаря странным колебаниям инерции. Каждый поглощённый уровень повреждений увеличивает сложность попадания по зачарованному человеку на 1 до максимума в 10. Добавьте Знание Основания 3.

Победить Путь

Этот ритуал создаёт зону, где намного сложнее пользоваться Знанием Путей, что упрощает защиту от вражеских ангелов – и других падших.

Первичное Знание: Знание Дикой Природы 4

Вторичное Знание: Знание Небожителей 3

Основная стоимость: 14

Ограничения: Печать должна охватывать зону воздействия, хотя участники ритуала при этом должны чётко видеть друг друга.

Минимальное время проведения: 49 минут

Система: Выполняется бросок на Восприятие + Выживание. Каждый успех вычитается из количества успехов обращения Путей (или ритуала, основанного на Знании Путей), которое пересекает зону эффекта.

Учтите, что оппоненты не могут создавать пути, по умолчанию огибающие зону действия ритуала. Если им известно место проведения ритуала, они могут попытаться создать Путь, идущий в обход зоны действия (но он может привести их не туда, куда они хотели).

Эффект длится месяц за пункт Веры Анкиды. Вклад пяти единиц временной Силы Воли от любых участников ритуала делает эффект постоянным.

Мука: Добавление Муки создает дезориентирующий эффект, вызывающий головные боли и способствующий тому, чтобы идущие заблудились. Все, кто путешествует через зону воздействия (используя Знание Путей или нет), сбиваются с пути и не могут выйти к нужному месту, если не пробросят Силу Воли (сложность 6) раз за ход. Чтобы снова найти дорогу, потерявшийся персонаж должен раз в ход выполнять бросок на Силу воли. Если бросок Силы Воли провален, персонаж не может найти дорогу, пока не выйдет из зоны действия ритуала.

Вариации: Говорят, есть версия ритуала, которая создаёт ощущение, будто Путь проложен успешно, но, пройдя по нему, Преступник попадает туда, откуда начинал свое путешествие. Добавьте Знание Желания 3.

Лесная защита

Этот ритуал был создан Пожирателями Железного легиона в качестве меры защиты. Он наполняет дикую местность собственным защитным потенциалом. Враги, преследующие отступающую группу демонов, вдруг обнаруживают, что лесные тропы буквально на глазах меняют свое направление, уводя погоню прочь.

Первичное Знание: Знание Дикой Природы 3

Вторичное Знание: Знание Пробуждения 2, Путей 2

Основная стоимость: 21

Ограничения: этот ритуал должен проводиться в лесу или ином месте с плотной растительностью.

Минимальное время проведения: 49 минут

Система: Выполняется бросок на Сообразительность + Выживание. Ритуал воздействует на территорию радиусом 100 ярдов, умноженных на количество успехов, центром зоны действия является печать. На этой территории лесные тропы время от времени меняют свое расположение, то исчезая, то появляясь, что сбивает врагов Анкиды с толку. Преследователи, идя по зачарованной территории, выполняют бросок на Интеллект + Выживание (сложность 9), чтобы двигаться в намеченном направлении. Если бросок неудачен, персонажи уводятся окольным путём туда, откуда пришли. Раз за ход преследователи могут выполнять бросок, чтобы определить, смогли ли они вернуться к намеченному курсу. Если бросок провален, преследователи безнадёжно заблудились. Они вернутся туда, откуда вышли, дальнейшее преследование станет невозможным. Эффект ритуала длится одну сцену.

Мука: Эффект этого ритуала с высокой Мукой наполняет растительность злобой, заставляя ее наносить врагам Анкиды удары ветвями, шипами и лозами. Количество успехов составляет запас бросков на поверхностные повреждения. Бросок выполняется раз вход для каждого из преследователей все то время, пока они находятся в зоне действия ритуала.

Вариации: нет

Вавилонский зверь

Пожиратели Эбенового легиона изначально разработали этот мощный ритуал для своих жестоких развлечений, превращая пленных в животных, на которых демоны могли охотиться с собаками. Но прошло не так уж много времени, прежде чем стало очевидным боевое применение ритуала.

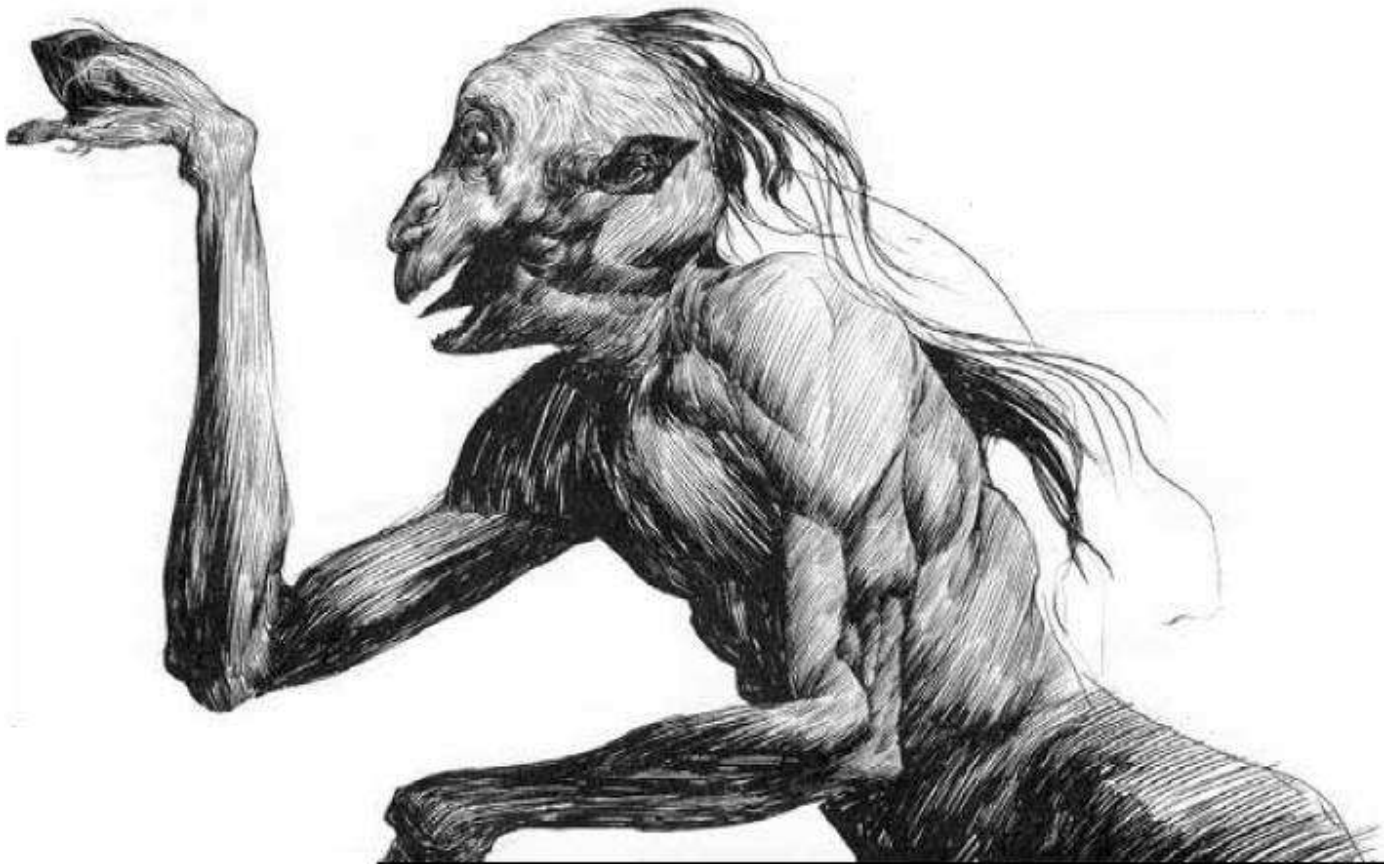
Первичное Знание: Знание Зверя 3

Вторичное Знание: Знание Плоти 2, Небесного Свода 2, Человечества 2

Основная стоимость: 36

Ограничения: Ритуал может проводиться только при свете полной луны. В центр печати кладется свежесодранная шкура животного, в которое Анкида хочет превратить свою жертву. Животное должно быть приблизительно равным обычному человеку по размерам и весу. Насекомые и маленькие животные вроде грызунов недопустимы.

Минимальное время проведения: 81 минута



Система: Выполняется бросок на Выносливость + Выживание против Силы Воли жертвы. Ритуал влияет на территорию радиусом 10 ярдов, умноженных на количество Веры Анкиды на момент успешного выполнения ритуала. Каждый смертный или демон на этой территории превращается в выбранное Анкидой животное, перенимая его Физические и Ментальные Атрибуты, инстинкты и поведение в течение одной сцены. Потратив Пункт Силы Воли, эффект можно сделать постоянным.

Мука: При высокой Муке жертва начинает испытывать тягу к человеческой плоти и неутолимую жажду крови. Такие животные нападают на ближайшего смертного, друга или врага, в попытке убить и сесть. Эффект можно сделать постоянным, потратив пункт Силы Воли, при этом смертный возвращается в изначальную форму, однако будет превращаться в животное каждое последующее полнолуние, оставаясь в облике зверя до тех пор, пока не убьёт человека и не съест его плоть.

Вариации: нет

Летящие годы

Этот ужасный ритуал, созданный Пожирателями Эбенового легиона, делает врагов старыми и немощными, ослабляя их и превращая в легкую добычу для воинов легиона. Изначально он влиял только на смертных последователей Небесного Воинства, теперь же тела демонов также подвержены воздействию ритуала.

Первичное Знание: Знание Плоти 4

Вторичное Знание: Знание Ветров 3, Смерти 2, Основания 2

Основная стоимость: 44

Ограничения: Ритуал должен проводиться осенью или зимой в фазу убывающей луны.

Минимальное время проведения: 121 минута

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Медицина. Ритуал влияет на территорию радиусом 10 ярдов, умноженных на количество Веры Анкиды на момент успешного выполнения ритуала. Все, кто оказался в зоне воздействия, кроме друзей и союзников Анкиды, теряет из-за старения столько точек Физических и/или Ментальных Атрибутов, сколько успехов набрал Анкида. Если персонаж игрока попал под влияние ритуала, игрок выбирает, какие атрибуты уменьшить, в противном случае это делает Рассказчик. Если какой-то атрибут падает до отметки 0, персонаж теряет сознание. Ритуал действует одну сцену, после чего жертвы возвращаются в изначальное состояние.

Мука: При высокой Муке ритуал напрямую воздействует на жизненную силу жертвы, а не на тело. Вместо значения Атрибутов уменьшаются уровни здоровья, начиная с Ушибов (Bruised) и опускаясь дальше через все доступные уровни. Учтите, что ритуал не причиняет урон, просто уменьшает количество уровней здоровья персонажа для противостояния повреждениям. Если жертва уже пострадала до ритуала, просто сместите повреждения до оставшихся у нее уровней здоровья.

Вариации: В легенде говорится, что существует версия ритуала, позволяющая воздействовать на любого индивида вне зависимости от того, где он находится. Добавьте Знание Небесного Свода 3 и Знание Человечества 2 к вторичным Знаниям ритуала. Анкида должен знать имя индивида, на которого собирается влиять.

Изверги

Пророческий сон

Изверги разработали этот ритуал в ходе войны в качестве помощи полководцам легионов Люцифера, позволяя им увидеть фрагменты их собственного будущего и соответствующим образом изменить планы сражения. На практике военачальникам приходилось прилагать немало усилий, чтобы истолковать видения, понять которые без советов Неберу было не всегда возможно.

Первичное Знание: Знание Узоров 4

Вторичное Знание: Знание Небесного Свода 2, Душ 1

Основная стоимость: 21

Ограничения: Субъект ритуала должен сидеть или лежать в центре печати.

Минимальное время проведения: 49 минут

Система: Выполняется бросок на Восприятие + Интуиция. Действие ритуала совпадает с действием обращение Закономерное Влияние (Знание Узоров 4), но для определения количества полученной информации используется результат броска на эффект ритуала. Ритуал может быть сконцентрирован на указанной личности (сложность 6), месте (сложность 7), или событии (сложность 9). Потратьте пункт Веры и выполните бросок на Восприятие + Интуиция. Количество выброшенных успехов определяет количество будущих дней, которые может просмотреть субъект

касательно своего дела. Оно также определяет количество вопросов Рассказчику о том, что персонаж видит.

Обращение наполняет разум потоком образов, показывающих наиболее вероятную судьбу личности, места или события, но не допускает внешнего вмешательства. Рассказчик описывает ход событий так, словно субъект ритуала является сторонним наблюдателем. Он не может проникнуть в мысли тех, за кем наблюдает в своих видениях, и вынужден определять контекст и смысл отношений и действий самостоятельно.

Мука: При высокой Муке этот ритуал показывает субъекту, где и как объект (личность, место или событие) подвергается риску несчастного случая или иной неудачи, а также наилучший способ вызвать эти трагические обстоятельства.

Вариации: нет

Портал Кентарнеля

Необходимость иметь два одинаковых портала на каждом конце путешествия (дверь – дверь, окно – окно) надоедает многим Извергам, владеющих Знанием Порталов. Демон Кентарнель решил эту проблему, изобретя ритуал для создания миниатюрного переносного портала, который легко увеличивается и позволяет Извергу путешествовать из любой точки.

Первичное Знание: Знание Порталов 3

Вторичное Знание: Знание Кузнечного Дела 3

Ограничения: Выбирается портал входа, его маленькая копия изготавливается тем Маду, который привносит в ритуал Знание Кузнечного Дела.

Минимальное время проведения: 36 минут

Система: Выполняется бросок на Интеллект + Ремесло. Количество успехов определяет количество раз, которое можно использовать портал (т.е. количество Обращений, которые можно на него направить). Когда ритуал завершён, Анкида может пользоваться порталом (который увеличивается до подходящего размера по его команде) всякий раз, когда ему нужен портал для Обращения. Никто другой не сможет переместить портал, который будет казаться слишком тяжелым.

Мука: Переход через портал подвергает путешественника Муке демона, который его создал. Если не пробросить Силу Воли (сложность 7), демон, использующий карманный портал, получит единицу временной Муки. Смертные, использующие портал, теряют единицу временной Силы Воли.

Вариации: нет

Падающая звезда

Этот ритуал создавался для воспроизведения эффекта, которого Элохим с лёгкостью добивались до Падения, удерживая луны и прочие небесные тела на их орбитах. Обычно ритуал использовали для подачи сигналов войскам и создания знамений для верующих. Большинству падших ещё предстоит понять, что в наши дни ритуал может повергнуть в хаос всю систему международных коммуникаций.

Первичное Знание: Знание Узоров 4

Вторичное Знание: Знание Основания 3

Основная стоимость: 14

Ограничения: Если над головой нет подходящего орбитального объекта, не на что воздействовать. Решение принимает Рассказчик, хотя если он хочет привнести в игру элемент случайности (и если участники ритуала не провели заранее соответствующие исследования, чтобы точно знать ответ), шансы на наличие нужного объекта составляют 1 к 10. Лучше всего ритуал работает ночью, но массивный объект будет виден и днём.

Минимальное время проведения: 49 минут

Система: Выполняется бросок на Восприятие + Ремесло. Каждый успех после первого позволяет изменить курс движения метеора, заставив небесное тело выписать кривую или совершить скачок. Четыре или пять успехов позволяют создать более сложное изображение, например, букву или символ. Пока небо безоблачно, метеор чётко виден издалека.

Орбитальный объект может быть естественным, как камень или шар замёрзшего газа, или неестественным, как маленький спутник. Вес объекта не может превышать 453 кг (1000 фунтов).

Мука: При высокой Муке ритуал внушает чувство страха и отчаяния каждому смертному, который видит падающую звезду. Смертный теряет единицу временной Силы Воли, если только не выполнит успешный бросок на Силу воли (сложность 7)

Вариации: нет

Сотканный свет

Этот ритуал создаёт прочное вещество из самого света, позволяя накладывающему заклятье демону получить предмет любого желаемого цвета (в том числе и невидимый). Такой предмет также может стать неиссякаемым источником света.

Некие свойства вещества не позволяют сформировать на поверхности острые углы, не говоря уже о бесконечно тонкой грани, поэтому эффективное режущее оружие при помощи ритуала получить нельзя. Изначально такое вещество создавалось в декоративных целях, например, для сооружения замысловатых фонтанов, в которых видна только вода, но впоследствии ему было найдено и практическое применение. Среди полезных свойств материала огнеупорность и сопротивляемость всем известным кислотам.

Первичное Знание: Знание Света 4

Вторичное Знание: Знание Кузнечного Дела 3, Основания 1

Основная стоимость: 24

Ограничения: ритуал должен проводиться в месте, очерченном отраженным светом. Достаточно будет и поставленных друг против друга зеркал, хотя лазерные лучи являются весьма привлекательной и легко контролируемой альтернативой.

Минимальное время проведения: 64 минуты

Система: Выполняется бросок на Интеллект + Ремесло. Чем больше успехов выбросит игрок, тем более стойким получится материал (значение Брони будет равно числу полученных успешных баллов).

Размер объекта определяется не созданным объемом материала, но объемом той формы, которую его заставили принять, поэтому создание полого куба требует столько же Веры, сколько и создание цельного куба. Объект должен помещаться в сферу, диаметр которой в ярдах равен показателю Веры Анкиды.

Мука: Какой бы цвет ни был выбран, создается впечатление, что объект постоянно издает слабое мерцание (так называемый стробоскопический эффект), которое который вызывает головные боли и головокружение. Смертные, попавшие под сбивающее с толку влияние материала, теряют один кубик из запаса бросков на Ментальные Атрибуты, если не пробросят Силу Воли (сложность 7). Штраф сохраняется до тех пор, пока смертный смотрит на объект (или в его направлении).

Вариации: Говорят, существует версия ритуала, которая создаёт объекты, материальные только для одной субстанции. Например, в получившийся предмет можно залить воду, в то время как иные вещества проходят сквозь него как сквозь голограмму. В качестве такого вещества можно выбрать даже человеческую плоть (или, отдельно, субстанцию ангельской формы), что создает интересные возможности: оружие, которое не может сдержать никакая броня, или завесы, через которые можно будет пройти только в Апокалиптической форме. Добавьте Знание Узоров 2.

Страж

Этот весьма сложный ритуал с жесткими требованиями был создан для того, чтобы можно было заранее узнавать о замыслах врагов. Что может быть лучше «сторожевого пса», который реагирует на действие за целую минуту до того, как оно будет совершено? Конечно, полезный «сторожевой пёс» должен обладать разумом и даром речи. Люди, прошедшие через этот ритуал, сопровождали опасные вылазки и содержались в важных местах вроде крепостей и штаб-квартир легионов. Такая служба выматывала смертных и в конце концов сводила с ума, но нехватки в добровольцах никогда не было.

Первичное Знание: Знание Узоров 4

Вторичное Знание: Знание Человечества 3

Основная стоимость: 14

Ограничения: Ритуал проводится над добровольцем. Человеку нужно объяснить процесс, после чего надо получить его согласие, при этом демон может позволить себе допустить небольшие неточности в отношении долгосрочных последствий ритуала. Согласие требуется получить только однажды, в дальнейшем человека можно использовать без его разрешения.

Минимальное время проведения: 49 минут

Система: Выполняется бросок на Манипулирование + Интуиция. Человек остается под воздействием ритуала на протяжении одного часа за каждый полученный успех. Физически он находится среди участников ритуала, его можно кормить, водить, даже ранить, но он не почувствует внешних раздражителей. Он воспринимает своё окружение таким, каким оно будет через минуту, и реагирует соответственно. Это восприятие включает все пять чувств, но не собственные движения человека в ближайшем будущем. За его действиями внимательно наблюдает «куратор», который и интерпретирует признаки опасности.

Прошедший через ритуал человек совершенно не ориентируется в текущем времени и пространстве. Теоретически, он осознает свое положение, но совершенно не в состоянии осмыслить ощущения, когда его кормят, заставляют двигаться или удерживают на месте. В лучшем случае, он знает, что нечто не дает ему двигаться. В равной степени он не способен взаимодействовать с будущим временем. Товарищи не отвечают ему, он не может переместить еду, чтобы её съесть, а стрельба и взрывы, хоть и не причиняют вреда, кажутся абсолютно реальными. Конечно же, наблюдающих за ним заклинателей интересует именно его реакция на все, что он видит.

После завершения ритуала такой человек остается дезориентированным на время, равное времени действия ритуала. Выполняется бросок на Сообразительность + Бдительность (сложность 7) для субъекта: каждый успех убирает полчаса дезориентации. Если бросок провален, человек не только остаётся дезориентированным, но и приобретает временное расстройство по решению Рассказчика. Каждый раз, когда он проходит через ритуал, сложность броска на восстановление увеличивается на 1. Если субъект пережил собственную гибель, он впадает в кататонию на время действия ритуала, по прошествии этого времени делается бросок Силы Воли, чтобы определить, выживет ли персонаж. Если бросок неудачен, персонаж умирает в течение двух дней, не приходя в сознание.

Мука: По завершении ритуала субъект подвержен случайным колебаниям времени – временной поток может вдруг перебросить его на минуту вперед или назад. Побочный эффект длится столько дней, сколько текущей Муки у Анкиды.

Вариации: Анкида может связать свой разум с разумом субъекта ритуала (добавьте Знание Небесного Свода 2). Анкида прекрасно осознает, в каком времени он находится, и может рассказывать о том, что видит, но не в состоянии двигаться или делать что-либо еще до тех пор, пока ритуал не подойдет к концу.

Двойник

Двойник – это военный ритуал, позволяющий отступить с поля боя незаметно для противника. Выбранные воины переносятся из гущи битвы на заранее определённое место, оставляя вместо себя иллюзию, которая выполняет набор заученных действий, чтобы отвлечь противника на достаточное для эвакуации остальных время.

Первичное Знание: Знание Порталов 4

Вторичное Знание: Знание Света 3, Небесного Свода 1

Основная стоимость: 24

Ограничения: ритуал выполняется без посторонних свидетелей. У Анкиды должна быть при себе личная вещи всех тех, кто будет перенесен с поля боя, к тому же он должен знать имена (смертное, Небесное или Истинное) каждого падшего, на которого будет наложен эффект ритуала.

Минимальное время проведения: 64 минуты

Система: Выполняется бросок на Ловкость + Фехтование[6]. Каждый успешный балл позволяет перенести с поля боя четырех персонажей вне зависимости от расстояния до их текущего места пребывания. Они переносятся либо в центр печати, либо к заранее выбранному проходу в удалённом месте. Оставленные на поле боя иллюзии в точности похожи на перенесшихся персонажей и на протяжении нескольких ходов выполняют защитные действия (количество ходов равно текущему значению Веры Анкиды). Они не могут ранить оппонентов и исчезают при прикосновении. В противном случае они остаются на месте до окончания сцены.

Мука: при высокой Муке переносимые с поля боя персонажи страдают от Муки Анкиды. Каждый эвакуируемый ритуалом демон приобретает единицу временной Муки, если не сумел успешно выполнить бросок на Силу Воли (сложность 7). Каждый смертный в такой ситуации теряет пункт Силы Воли.

Вариации: Предположительно существует вариация ритуала, позволяющая перенестись только на расстояние в пределах видимости, но придающая иллюзиям некоторую плотность и наделяющая их всеми характеристиками персонажей. Оригиналы должны держать двойников в зоне видимости и не могут вступить в бой или использовать Знания, не потеряв контроль над иллюзиями. В противном случае бойцы-дубли продолжают драться до «смерти» или до конца сцены. При проведении дополненного ритуала один успешный балл позволяет создать только одного дубля. Увеличьте Знание Света до 5 и добавьте Знание Небесного Свода 2.

Вечная Тьма

Там, где проводится этот ритуал, не светит свет и прерывается большинство других видов передачи физической энергии. Этот ритуал гасит пламя Небожителей и собственное свечение Неберу – он появился под конец войны и рассматривался многими как горькое признание повстанцами-создателями собственного отчуждения от своей сияющей природы. Тем не менее, он обладает тактическими преимуществами и может быть сделан постоянным. В проклятых областях, где все должны искать дорогу на ощупь, возводились бастионы, окруженные лесами. Разнообразные химеры бродили среди питающихся минералами деревьев или плавали в неподвижных черных водах.

Хотя позже силы Рая уничтожили большинство таких мест, в отдалённых частях мира еще сохранились их фрагменты, поджидающие случайно забредших туда бедолаг, чтобы поймать их в ловушку.

Первичное Знание: Знание Света 5

Вторичное Знание: Знание Основания 4, Смерти 2

Основная стоимость: 33

Ограничения: Ритуал должен проводиться в ночь новолуния в пещере, куда не проникает даже свет звёзд.

Минимальное время проведения: 121 минута.

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Наука. Радиус зоны воздействия составляет 100 ярдов за успех, эффект ритуала сохраняется столько дней, сколько Веры было у Анкиды. При

[6] Прим. переводчика: м. б. Рукопашный бой. В оригинале Melee, Фехтование.

взгляде извне, даже с расстояния нескольких футов, кажется, будто территория окружена черной твердой стеной.

В зоне действия не существует свет. Звуки глушатся буквально в нескольких футах от своего источника. Тепло передаётся с трудом, поэтому место пропитано болезненным холодом. Воздух тяжёл и спокоен. Если водоем слишком глубок или обширен и не может замерзнуть, вода в нем движется медленно, как сироп. Аналогичным образом подавлено электромагнитное излучение, поэтому в таких местах не работает электроника, а возгорание становится невозможным. Любое живое создание, не приспособленное сверхъестественным образом к жизни в таких условиях (с применением Знания Плоти или Зверя, к примеру), получает один уровень летальных повреждений за каждый день, проведённый в темноте. Все, кто оказался в зоне воздействия, будут дезориентированы, если не пробросят Восприятие + Выживание (сложность 8). Если бросок неудачен, персонаж будет бесцельно бродить по местности, очерченной Рассказчиком. Каждый новый день можно делать бросок Восприятие + Выживание для определения, чтобы определить, сумел ли персонаж выйти из зоны действия ритуала.

Мука: Этот ритуал появился в темнейшие дни Времени Жестокостей. Однако агония Бездны может сделать его ещё хуже. Зачарованная местность навевает безумие и страх, подрывая разум жертвы. Смертные в зоне воздействия теряют по пункту Силы Воли каждый день пребывания в темноте, падшие приобретают единицы муки в том же темпе.

Вариации: нет

Преступники

Разоружение

Происхождение этого ритуала точно не известно. Некоторые легенды гласят, что он был создан на основе ангельского песнопения, использованного для разоружения группы верных демонам смертных. Другие источники утверждают, что ритуал был разработан Преступником из Железного легиона, уставшего от бойни Времени Жестокостей, чтобы можно было завершить сражение, даже не начиная его

Первичное Знание: Знание Кузнечного дела 3

Вторичное Знание: Знание Основания 2

Основная стоимость: 10

Ограничения: В центре печати должен находиться кусок намагниченного железа.

При сканировании пропущена страница

Серный дождь

Этот ритуал обрушивает дождь горящей серы на головы недругов Анкиды.

Первичное Знание: Знание Земли 4

Вторичное Знание: Знание Пламени 2, Знание Ветров 1

Основная стоимость: 21

Ограничения: В центре печати должны находиться кучка серы, немного фосфора и немного железа.

Минимальное время проведения: 49 минут

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Выживание. Общее количество успехов становится запасом кубиков поверхностных повреждений, которые получают все существа и здания

в зоне воздействия ритуала. В качестве центра ритуала Анкида может выбрать любую точку в пределах видимости на расстоянии 100 ярдов, умноженных на показатель Веры Анкиды. Все существа и предметы на территории вокруг центра ритуала испытывают на себе воздействие дождя каждый ход до тех пор, пока не прекратится ритуал (радиус поражаемой площади равен 10 ярдам, умноженным на показатель Веры Анкиды). Если участники хотят продолжить ритуал, для каждого из них выполняется бросок на Выносливость + Исполнение (сложность 6) за каждый добавляемый к длительности ритуала ход.

Мука: Эффект высокой Муки этого ритуала смешивает фрагменты горящих камней с серой, поджигая всё, что можно поджечь, и причиняя летальные вместо поверхностных повреждений.

Вариации: нет

Состарить ландшафт

Теоретически, этот ритуал может повлиять на огромные территории, меняя их географические характеристики за короткий промежуток времени. За несколько часов можно изменить землю так, как она изменилась бы за десятки тысяч лет эрозии. Ритуал использовался для видоизменения земель, которые Бог сначала приказал создать, а затем исказил в Своем гневе.

Первичное Знание: Знание Земли 3

Вторичное Знание: Знание Дикой Природы 3, Смерти 2

Основная стоимость: 24

Ограничения: Ритуал можно проводить только на восходе или закате, в центре печати помещается кусок песчаника.

Минимальное время проведения: 64 минуты

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Наука. Диаметр зоны воздействия составляет 200 ярдов за каждый успех, печать находится в центре этой территории. Влияние ритуала прекращается не сразу, поэтому на расстоянии еще 100 ярдов от зоны воздействия сохраняется постепенно ослабевающий эффект ритуала. Каждый успех старит землю приблизительно на 1000 лет. Изменения часто не сразу видны, но любой сторонний наблюдатель может наблюдать медленное изменение грунта и растительности.

Точный эффект зависит от состава грунта. Формируются пещеры, скалы становятся пологими, или уровень земли просто снижается на несколько футов. Любая растительность приспосабливается к новому ландшафту, так что кажется, что всё так и росло (хотя отдельные растения могут оказаться в неподходящих для долгосрочного выживания местах).

Мука: Земля заражена сорняками и отравленными растениями, усыпана обломками скал и щебнем, и, если достаточно влажно, покрыта зловонными болотами и зыбучими песками.

Вариации: Кто-то из повстанцев разработал версию ритуала, которая также подрывала возведенные на поверхности конструкции, тем самым разрушая укрепления врага. Добавьте Знание Основания 3.

Создание элементаля

Этот мощный ритуал позволял Преступникам создавать слуг из живого камня, которые действовали в качестве слуг и разумных осадных орудий в течение войны.

Первичное Знание: Знание Земли 3

Вторичное Знание: Знание Пробуждения 2, Небожителей 2, Основания 2.

Основная стоимость: 36

Ограничения: Ритуал должен проводиться в пещере, куда не попадает солнечный свет. В центре печати должен находиться кусок мрамора.

Минимальное время проведения: 81 минута

Система: Выполняется бросок на Манипулирование + Оккультизм. Ритуал создаёт живую сущность из камня с одной точкой в Силе, Ловкости, Выносливости, Интеллекте, Восприятии, Сообразительности и Силе Воли. Каждый успех дает точку, которую можно распределить между атрибутами или за которую можно наделить элементаля новуй способностью (одной из тех, что имеются у Анкиды и Маду). Элементаль представляет собой огромную человекообразную тварь из камня, которая может носить броню и оружие, изготовленное по его массивным меркам. Сущность подчиняется воле Анкиды и по мере способностей исполняет все его приказания. Элементаль существует одну сцену; если Анкида потратит пункт Силы воли, эффект ритуала может стать постоянным, т. е. элементаль будет существовать до тех пор, пока не погибнет или пока Анкида не отпустит его. Элементаль земли имеет 10 уровней здоровья, в бою его огромные руки наносят летальные повреждения.

Мука: Версия ритуала с высокой Мукой создаёт живую боевую машину, заряженную ненавистью Анкиды и одержимое желанием пытать и убивать всё живое. За счет полученных Анкидой успешных баллов можно повысить только Физические Атрибуты твари, которую к тому же можно наделить только боевыми навыками (например, Бдительность, Рукопашный Бой, Уклонение). Чтобы направить действия элементаля, Анкида должен выполнить успешный бросок на Силу Воли (сложность 8). Если бросок неудачен, создание действует под контролем Рассказчика.

Вариации: нет

Запечатать территорию

Этот мощный ритуал лежит в основе многих адских бастионов. Он запечатывает все проходы в регионе, кроме одного или двух, известных только хозяевам территории, тем самым эффективно изолируя цитадель или убежище от остального физического мира. Никто не знает, сколько таких спрятанных крепостей ждут своего открытия предприимчивыми демонами Мира Тьмы и какие древние чудеса они до сих пор хранят.

Первичное Знание: Знание Путей 4

Вторичное Знание: Знание Основания 2, Порталов 3, Ветров 2

Основная стоимость: 48

Ограничения: Проведение ритуала должно совпадать с заходом солнца. В центр печати кладется целая, нетронутая паутина, усыпанная каплями ртути.

Минимальное время проведения: 144 минуты

Система: Выполняется бросок на Восприятие + Выживание. Анкида может запечатать 1000 квадратных ярдов за успех. Ему нужно оставить минимум один путь, связывающий запечатанную местность с остальным миром; общее число таких путей не может превышать показатель Веры Анкиды. Каждый участник ритуала знает местонахождение всех оставленных путей, хотя после ритуала эти тропы можно замаскировать обращением Скрыть Путь. Число дней, на протяжении которого местность остается запечатанной, равно показателю Веры Анкиды. Потратив пункт Силы воли за каждые 1000 квадратных ярдов изолируемой территории, эффект можно сделать постоянным. Эти пункты Силы Воли могут изыматься у любого участника ритуала, включая Хауики.

Мука: При высокой Муке оставшиеся пути заражаются злобой Анкиды. Смертные, путешествующие по этим путям, теряют пункт временной Силы Воли, если не пробросили Силу Воли (сложность 8), демоны же приобретают единицу временной Муки.

Вариации: нет

Кнуты

Зрение Микараэля

Этот ритуал был частью попытки научить людей искусству ритуалов во Время Вавилона. Хотя попытка была безуспешной, эффект ритуала - создание твёрдой материи, идеально прозрачной для Анкиды-создателя, – позднее был изучен в целях военного применения против Небесного Воинства.

Первичное Знание: Знание Небесного Свода 2

Вторичное Знание: Знание Сфер 2

Основная стоимость: 8

Ограничения: Ритуал должен проводиться в местности, достаточно освещённой, чтобы читать.

Минимальное время проведения: 16 минут

Система: Выполняется бросок на Восприятие + Ремесло. Анкида может видеть сквозь твёрдую неживую материю как через прозрачное стекло. Каждый успех позволяет смотреть сквозь один кубический фут[7] материи, длина, ширина и высота которого могут быть любыми (например, шесть дюймов на два фута стены шести дюймов в ширину), где угодно в пределах видимости Анкиды. Эффект длится количество ходов, равное значению Веры Анкиды.

Мука: Высокая Мука ритуала вызывает у Анкиды галлюцинации, подпитывающие его паранойю. Демон может увидеть слуг Привязанного, устраивающих на него засаду, или собственного слугу, встречающегося со злейшим врагом. Рассказчик должен выбрать галлюцинацию, адекватную личности персонажа, и представить видение как истинную правду.

Вариации: С дополнительным Знанием Желания 2 этот ритуал работает предупреждением, его действия распространяется на 50 футов во все стороны от печати. Когда кто-то, желающий вреда Анкиде, входит в указанную зону, любая твёрдая материя между ними становится прозрачной для заклинателя, к тому же это "окно" может перемещаться. Каждый успешный балл позволяет увидеть одного врага, эффект длится полчаса за пункт Веры.

Пыльный рой

Этот ритуал создаёт вихревую бурю из пыли и придаёт ей некое подобие жизни. Фрагменты пыли не только загораживают обзор, но и жалят подобно насекомым, пытаясь выпить кровь живых существ.

Первичное Знание: Знание Пробуждения 3

Вторичное Знание: Знание Земли 2

Основная стоимость: 10

Ограничения: зона ритуала должна быть достаточно сухой, чтобы могла подняться пыль.

Минимальное время проведения: 25 минут

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Знание Животных. Создаётся достаточно пыли, чтобы заполнить полусферу, радиус которой в ярдах равен количеству выпавших успехов. Эти успехи также влияют на количество крови, которое может потребить туча. Центр полусферы может находиться где угодно в поле зрения Анкиды. Любое попавшее в облако существо немедленно оказывается окружено клубящейся пылью и получает один уровень поверхностных повреждений за ход. Одежда может обеспечить некоторую защиту, степень которой зависит от площади открытых участков кожи и свободности одежды, поскольку пыль попытается забиться в рукава и за воротники. Обычные штаны и рубашка с длинным рукавом эквивалентны одному кубику брони, в то время как более тяжёлая и облегающая одежда – двум.

[7] Примерно 0,03 м^3.

Из-за количества изначально созданной пыли зрение ограничено до нескольких ярдов максимум, и любые проверки на зрение у тех, кто попал в рой, имеют модификатор сложности +3.

Временных ограничителей деятельности роя нет. Он продолжит атаковать, пока не будет развеян внешним воздействием (например, сильным ветром), или пока не напьётся крови. Если не на кого нападать, пыль будет дрейфовать по ветру (дистанция восприятия у нее равна 20 ярдов, а Ловкость при попытке погони - 3). Рой развеется после того, как нанесет непоглощенных повреждений в пять раз больше, чем выпало успешных баллов при определении эффектов ритуала.

Пыль можно атаковать по площади. У неё есть Выносливость 1 для поглощения урона и всего три уровня здоровья. Сколько пыли попало под атаку, зависит от местности. Если у кого-то получится поймать или «убить» тучу, он обнаружит, что это и в самом деле пыль. Она не будет атаковать активных участников ритуала, которые её создали.

Мука: Мука Анкиды вызывает причинение роем летальных повреждений вместо поверхностных; пыль атакует всё живое, включая участников ритуала.

Вариации: нет

Вакуум

Понимание принципов движения и распада частиц позволяет создать небольшую сферу, которая настолько близка к пустоте, насколько это физически возможно. Анкида может перемещать сферу и манипулировать ей иным образом, прежде чем отпустить ее, после чего окружающий мир испытывает на себе физические эффекты от соприкосновения с вакуумом. Некогда такие сферы использовались для создания крайне прочных соединений зданий, замков, которые не могли взломать даже ангелы, и мин-ловушек.

Первичное Знание: Знание Ветров 3

Вторичное Знание: Знание Смерти 2

Основная стоимость: 10

Ограничения: Место проведения ритуала должно быть настолько чистым, насколько возможно, вплоть до удаления из воздуха всех примесей и частиц пыли. Некоторые Кнуты используют для этого электростатические системы фильтрации.

Минимальное время проведения: 25 минут

Система: Выполняется бросок на Ловкость + Выживание. Диаметр сферы – один фут за успех.

Сфера остаётся инертной, пока Анкида не выпустит её. Пока вакуум не высвобожден, Анкида может ходить и говорить, но не может использовать обращения или выполнять действия, требующие полного его внимания, например, участвовать в бою. Когда Анкида манипулирует сферой, относитесь к ней как к твёрдому объекту. Сфера не может проходить сквозь материальные объекты, ее нельзя разрушить или придать ей другую форму. При создании сочленений или замков сфера помещается в полусферы из толстого стекла или металла, после чего заклинатель может высвободить вакуум. Если сфера используется как оружие, ее можно настроить так, чтобы вакуум высвобождался при ударе. Высвобождение вакуума вызывает "схлопывание" пространства, которое наносит столько поверхностных повреждений, сколько было получено успешных баллов.

Мука: Сфера взрывается немедленно и имеет случайный радиус действия. Выполняется бросок на столько кубиков, сколько у Анкиды Муки. Радиус сферы и количество нанесённого урона, получаемого демоном, умножается на количество успехов. Если успехов нет, сфера сохраняет размеры, заданные Анкидой.

Вариации: Ритуал позволяет создать сферу, которая остается стабильной до возникновения определенных условий (добавьте Знание Узоров 3). Такие сферы могли достигать огромных размеров и, возможно, до сих пор существуют в тайных бастионах.

Лягушачий дождь

Происхождение этого ритуала забыто, но постоянные упоминания о нем в человеческих легендах позволяют предположить, что целью ритуала было сбить с толку и смутить всех, кто его видел. Возможно, ритуал произошёл от ритуала создания, заселяющего местность животной жизнью точно так же, как земледелец засеивает поле зерном.

Первичное Знание: Знание Ветров 3

Вторичное Знание: Знание Зверя 3, Пробуждения 2

Основная стоимость: 24

Ограничения: Для проведения ритуала нужно по меньшей мере две разнополые лягушки, влажность в пределах печати должна быть не менее 70% (может быть созданная искусственно).

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Знание Животных. Каждый успех создаёт кубический ярд лягушек, распространяющихся по воздуху. Лягушки в буквальном смысле слова кишат в воздухе, представляя собой комбинацию живых существ и чистой идеи размножения лягушек. Количество успехов также определяет расстояние, на которую могут быть переданы лягушки (по миле за каждый успешный балл). Анкида контролирует местность, где пройдёт лягушачий дождь; чтобы добиться максимального эффекта, желательно выбрать закрытую местность. Скорость падающих лягушек по определению такова, что они выживают при падении и не причиняют урона при столкновении. Длительность дождя – всего несколько минут, но последствия еще долго будут прыгать по округе.

Минимальное время проведения: 64 минуты

Мука: Лягушки выделяют токсин, прикосновение к которому причиняет вред и даже может убить. Обычные симптомы включают прогрессирующий паралич и затруднённое дыхание. Жертвы, которые прикоснулись к лягушкам, получают единицу поверхностного урона в час; чтобы избежать этого, им нужно каждый час выполнять успешный бросок на Выносливость (сложность 8). Эффект токсинов длится столько часов, сколько Муки имеет Анкида.

Вариации: Разнообразие тварей, которых можно приспособить к этому ритуалу, ограничено только размером. В общем-то, лягушка – это самое тяжелое существо, подходящее для ритуала. Время от времени ходили слухи о дожде из червей, пауков и даже рыбы.

Создание элементаля

Этот могущественный ритуал позволял Кнутам создавать живых слуг из воздуха, которые помогали Ангелам Небесного Свода в разных мелких делах.

Первичное Знание: Знание Ветров 3

Вторичное Знание: Знание Пробуждения 2, Небожителей 2, Основания 2

Основная стоимость: 36

Ограничения: Этот ритуал проводится при свете полной луны в облачную ветреную ночь. В центр печати кладется пригоршня перьев.

Минимальное время проведения: 81 минута

Система: Выполняется бросок на Манипулирование + Оккультизм. Ритуал создаёт живую сущность, полностью состоящую из воздуха, с одной точкой в Силе, Ловкости, Выносливости, Интеллекте, Восприятии, Сообразительности и Силе Воли. Каждый успех даёт одну единицу, которую Анкида может потратить на Атрибуты либо на способности, придаваемые элементалю. У элементаля могут быть только те способности, которые есть у Анкиды и Маду. Элементаль может менять форму и внешность по желанию и может пройти всюду, куда попадает воздух. Создание подчиняется воле Анкиды и старается выполнить его приказы наилучшим образом, в зависимости от своих способностей. Элементаль будет существовать одну сцену. Если Анкида потратит пункт Силы Воли, то создание будет жить до тех пор, пока его не уничтожат или пока Анкида не отпустит его. У

воздушного элементаля 4 уровня здоровья, однако из-за подвижной природы создания сложность попадания по нему увеличивается на 2.

Мука: Такая версия ритуала создаёт аморфное плотоядное чудовище, одержимое желанием пытать и убивать всё живое. За счет полученных Анкидой успешных баллов можно повысить только Физические Атрибуты твари, которую к тому же можно наделить только боевыми навыками (например, Бдительность, Рукопашный Бой, Уклонение). Прикосновение чудовища режет подобно клинку, нанося в бою летальные повреждения. Наконец, Анкида только номинально управляет чудищем. Каждый раз, когда Анкида пытается направить действия твари, ему нужно выполнить бросок на Силу воли (сложность 8). Если бросок неудачен, создание действует под контролем Рассказчика.

Вариации: нет

Бубонная чума

Этот ритуал был придуман Кнутами из Эбенового легиона, чтобы наказывать поселения смертных, которые поддерживали Небесное Воинство, поражая их болезненной чумой, пока они не отрекутся от своей верности и не вернутся к падшим.

Первичное Знание: Знание Плоти 4

Вторичное Знание: Знание Сияния 3, Узоров 3, Пробуждения 1

Основная стоимость: 44

Ограничения: В поле зрения участников должен находиться минимум один представитель целевой группы, на которую направлен ритуал.

Система: Выполняется бросок на Восприятие + Медицина. Максимальное число заразившихся человек в 10 раз превышает количество выпавших успешных баллов. Целевая группа может быть определена по-разному, от почитателей какого-нибудь Привязанного до всех живущих на земле людей. Изначально чумой заболевают только те, кто находился в поле зрения участников ритуала, в дальнейшем она передается другим людям, как и любая инфекция.

Сложность сопротивления болезни – 10 (см. стр. 262 Основных Правил), симптомы обычно проявляются через 2-3 дня, хотя болезнь заразна и до этого. Успешный бросок Выносливости на сопротивление болезни значит, что в дальнейшем этого человека подобным образом заразить нельзя.

Ловкость и Выносливость больных уменьшаются на 2, все запасы бросков уменьшаются на 1 из-за болезненных нарывов. Обычные медицинские средства не облегчают протекание болезни, а попытки сверхъестественного лечения усложнены на 2. Болезнь у каждого из зараженных длится столько дней, сколько у Анкиды было Веры, после чего можно сделать бросок Выносливости (сложность 10), чтобы увидеть, выздоровел ли человек. Сложность броска уменьшается на 1 с каждым последующим броском. Даже после выздоровления на телах остаются шрамы (возможно, влияющие на Внешность), если только людей не вылечили сверхъестественным образом. Заражение происходит посредством физического контакта. Часа взаимодействия с инфицированным человеком достаточно, чтобы подцепить болезнь.

Если участники ритуала сами входят в целевую группу, они тоже заболевают.

Мука: При высокой Муке эта болезнь наносит один уровень непоглощаемых поверхностных повреждений в дополнение к перечисленным штрафам запаса бросков.

Вариации: Говорят, что есть вариация, при которой из нарывов появляются пауки. Добавьте Знание Зверя 3.

Убийцы

Тьма теней

Этот ритуал создаёт зону тьмы, которая больше похожа на сумрачное отражение мира духов, нежели на простую нехватку света. Это не идеальная темнота – источники света остаются, но им не хватает силы, чтобы осветить другие объекты. Кажется, что в этой тьме скользят странные создания. Расстояния кажутся искажёнными, а слабое стенание порою словно заглушает остальные звуки. Даже люди, обычно привычные работать вслепую, подвержены воздействию ритуала.

Первичное Знание: Знание Сфер 2

Вторичное Знание: Знание Света 2

Основная стоимость: 8

Ограничения: Если ритуал не проводится на рассвете или в сумерках, сложность увеличивается на 1.

Минимальное время проведения: 16 минут

Система: Выполняется бросок на Восприятие + Осведомлённость. Радиус действия ритуала равен 3 ярдам, умноженным на показатель Веры Анкиды, его центр располагается в точке, находящейся в зоне видимости Анкиды. Эффект длится 3 минуты за каждую единицу Веры Анкиды.

Все, кто попал на зачарованную территорию, получают модификатор сложности +3 на взаимодействие с любыми физическими объектами. Успешный бросок Силы Воли (сложность 8) означает, что персонаж противостоит отвлекающим факторам (при условии, что эти факторы его отвлекают) на протяжении 3-х ходов, штраф уменьшается до +2. Слепой персонаж или персонаж, владеющий Боем вслепую (см. основную книгу правил), в свою очередь, может уменьшить этот штраф до +1 (или до нуля, если последующий бросок Силы Воли оказался успешным) при попытке выполнить знакомое действие.

Если участники ритуала жертвуют 3 пункта Силы Воли, эффект становится постоянным.

Вариации: Говорят, что при добавлении Знания Метаморфоз 2 ритуал заставляет попавших под его влияние людей забывать форму собственного тела, которое словно плывет и изменяется вместе с окружающим миром. Это состояние добавляет ещё один штраф +2 к сложности действий (успешный бросок Силы Воли уполовинивает этот модификатор)

Сад духов

Этот ритуал был одним из первых, созданных для защиты человеческих душ от притяжения забвения, его разработали еще до того, как сформулировали более высокие обращения Знания Душ. Его нельзя назвать особо удачным, так как верные Небу Ангелы Смерти могли легко почувствовать сад, созданный таким образом, а душа была привязана к хрупкому цветку, который так легко уничтожить.

Первичное Знание: Знание Душ 2

Вторичное Знание: Знание Ветров 2

Основная стоимость: 8

Ограничения: Свежий труп, сад, в котором может вырасти цветок, и наступление ночи.

Минимальное время проведения: 16 минут

Система: Выполняется бросок на Обаяние + Выживание. Если количество успехов больше, чем Силы Воли цели, её душа остается в саду в форме распустившегося цветка. Эффект ритуала сохраняется до тех пор, пока цветёт цветок, но если растение сорвано или увяло, душа потеряна. Каждый пункт Веры даёт цветку дополнительный день жизни, но после природа берёт своё (поэтому эффективнее колдовать весной, чем зимой). Учтите, что эффект нельзя сделать постоянным (как в

Знании Душ 4), но все же ритуал позволяет сохранить душу до тех пор, пока не будет найдено лучшее решение.

Разновидность цветка зависит от каждого отдельного человека (и решения Рассказчика).

Мука: Черный и ядовитый цветок вытягивает питательные вещества из почвы и постепенно губит всю растительность в радиусе одного ярда за пункт Веры.

Вариации: Этот ритуал можно использовать сосем по-другому, добавив Знание Смерти 1. Демон, съевший цветок, может просмотреть последние часы жизни человека (час за пункт Веры), при этом душа будет утеряна. Дух сопротивляется поглощению, поэтому сложность броска Обаяние + Выживание увеличивается на 1.

Посетить Темницу души

Этот ритуал позволяет Анкиде посетить душу, запертую в физическом объекте, и пообщаться с ней. Как правило, в объект душа попадает в результате обращения Привязать Душу (Знание Душ 4) или ритуала Темница Души. Попав внутрь, демон может оставаться там сколь угодно долгое время, а также может уйти по желанию в материальный мир или мир духов.

Вторичное Знание: Знание Сфер 2

Вторичное Знание: Знание Путей 2, Порталов 2

Основная стоимость: 18

Ограничения: У Анкиды должна быть вещь, которой часто пользовалась запертая душа, – обручальное кольцо, часы или трубка, к примеру.

Минимальное время проведения: 36 минут

Система: Выполняется бросок на Восприятие + Осведомлённость. Если душа не хочет впускать демона, проводится соревнование Силы Воли (сложность 7) для определения эффекта. Ритуал создаёт виртуальное «пространство», в котором демон и душа смертного могут взаимодействовать во всём, что касается всех пяти чувств. Оба духа могут видеть, слышать, говорить, обонять и осязать, а «пространство» может стать чем угодно по выбору Анкиды, хоть садом, хоть геенной огненной.

Мука: Присутствие демона ломает объект, в который заточена душа, и может его уничтожить. Число бросаемых кубиков равно показателю Муки Анкиды. Каждый успех наносит объекту один уровень урона, если этот объект не напитан силой (по выбору Рассказчика). К тому же сам дух испытывает сильную боль и всеми силами противится визиту демона.

Вариации: Версия этого ритуала вытягивает из запертого духа воспоминания, позволяющие создать «комнату встреч». Знакомая обстановка настраивает духа на общение, а также служит стимулом к сотрудничеству с будущими посетителями. Добавьте Знание Желания 2.

Тюрьма плоти

Этот ритуал удерживает душу человека в собственном теле, во многом так же, как обращение Привязать Душу (Знание Душ 4) помещает дух в объект. Ритуал может вернуть душу недавно умершего человека в её бывшее обиталище, а также может быть проведен над еще живым человеком.

Удержанная душа не может взаимодействовать с внешним миром – она надежно заперта в темнице плоти. Не важно, было тело живым или мертвым, оно входит в состояние, в котором не проявляет телесных функций, однако и не разлагается.

Этот ритуал использовался, чтобы защитить души умирающих или недавно умерших и позволить им вернуться в тело позднее. Обращение Поднять Мёртвого (Знание Душ 5) изначально использовалось на цели этого ритуала (в этом случае эффект ритуала автоматически становится постоянным).

Первичное Знание: Знание Душ 3

Вторичное Знание: Знание Плоти 3, Смерти 2

Основная стоимость: 24

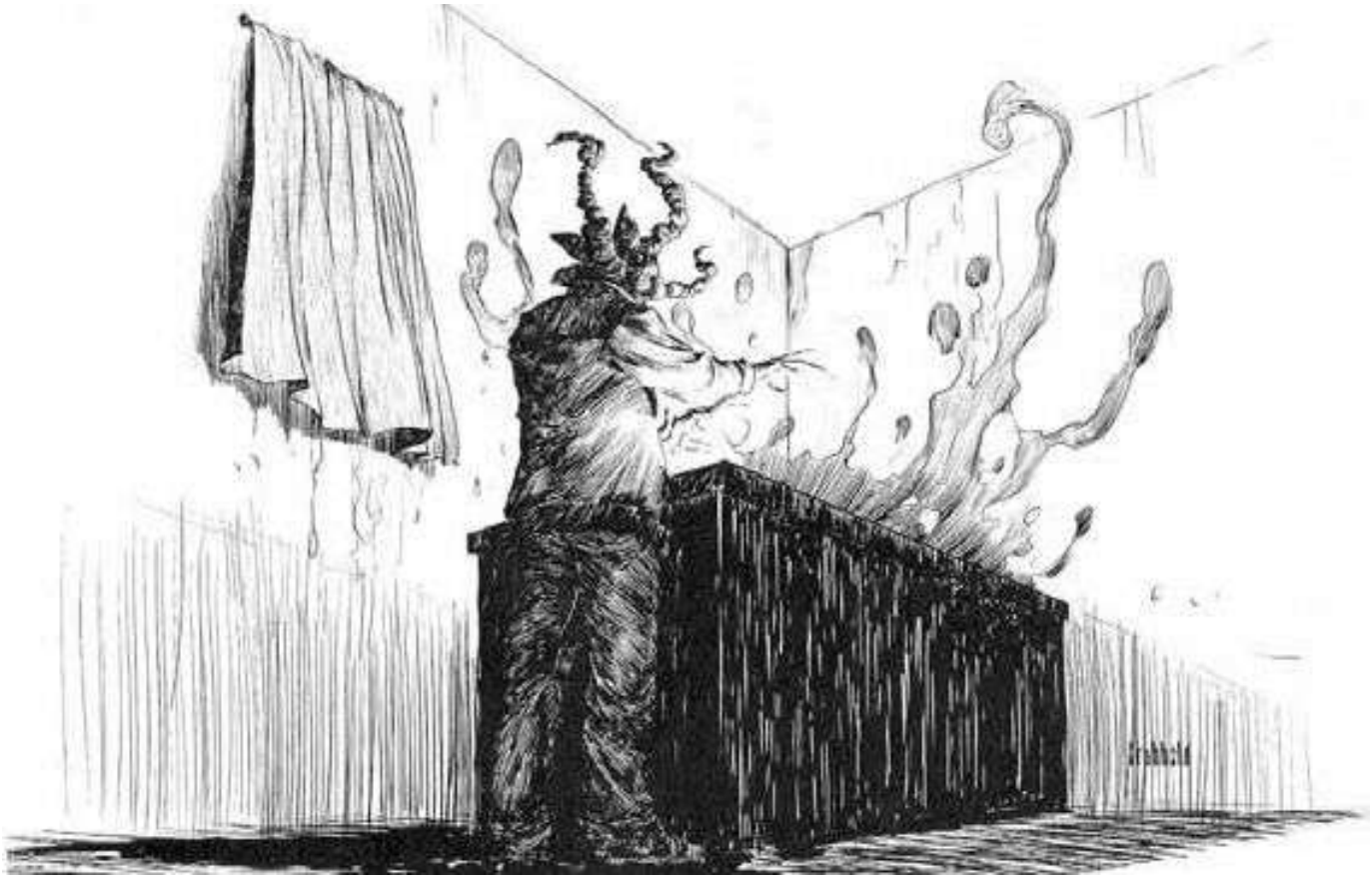
Ограничения: Кровь цели ритуала должна быть смешана с краской или материалом печати.

Минимальное время проведения: 64 минуты

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Осведомлённость. Цель может сопротивляться эффекту ритуала (выполняется бросок на Силу Воли со сложностью 7). Длительность эффекта ритуала в месяцах равна числу полученных успехов. Участникам ритуала можно потратить 3 пункта Силы Воли, чтобы сделать эффект постоянным.

Мука: Ритуал работает, но тело разлагается в три раза быстрее обычного и сопротивляется попыткам сохранить его (посредством охлаждения, мумификации и т.д.)

Вариации: Впоследствии была создана более страшная версия этого ритуала, которая удерживает душу, но жжёт тело, не сжигая его. Единственное ощущение, которое испытывает тело, – это боль от того, как оно горит заживо. Погружение тела в воду и аналогичные методы приносят временное облегчение, приглушая пламя. Добавьте Знание Огня 3.



Воплотить дух

Этот ритуал был придуман Убийцами, чтобы позволить скорбящим смертным на короткое время встретиться с духами умерших

Первичное Знание: Знание Душ 3

Вторичное Знание: Знание Плоти 2, Сфер 2

Основная стоимость: 21

Ограничения: этот ритуал можно проводить только в новолуние.

Минимальное время проведения: 49 минут

Система: Выполняется бросок на Интеллект + Оккультизм. Количество требуемых успехов зависит от толщины завесы между материальным миром и миром духов в местности, где проводится ритуал. Относительно слабая местность, такая как кладбище или церковь, может потребовать только один успех, тогда как относительно сильная местность вроде научной лаборатории может

потребовать четырёх. Если бросок удачен, Анкида может воплотить столько духов, сколько у него имеется Веры. Этих духов можно видеть и говорить с ними, они даже могут взаимодействовать с внешним миром, как если бы они были из плоти и крови, хотя физически они слабы и хрупки. Каждый воплощённый дух имеет по одной точке в физических атрибутах, его ментальные и социальные атрибуты остаются такими же, как были при жизни (определяемые Рассказчиком). Если воплощённый дух получает один уровень урона, будь то поверхностные, летальные или усиливающиеся повреждения, тело распадается. В этой псевдофизической форме дух не может пользоваться сверхъестественными способностями, которыми обладает (см. стр. 55 Помощник Рассказчика).

Мука: Версия этого ритуала с высокой Мукой вселяет в духа часть ненависти и злорадства Анкиды, вызывая в нем злость по отношению к окружающим смертным. Если с ним говорят, он будет намеренно причинять боль и обманывать, а также попытается ранить или убить живых существ, оказавшихся поблизости.

Вариации: нет

Создание спектра

Этот ритуал создаёт смертоносную форму неживого создания, которое неуязвимо для большинства оружия и может разлагать плоть прикосновением. Эти создания периодически использовались Алебастровым легионом в качестве ударных войск в редких нападениях на ангельские города-тюрьмы во Времена Жестокостей.

Первичное Знание: Знание Смерти 5

Вторичное Знание: Знание Плоти 3, Душ 2, Ветров 2

Основная стоимость: 48

Ограничения: Ритуал требует сердце человека, умершего насильственной смертью.

Минимальное время проведения: 144 минуты

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Медицина. После создания мертвая тварь получает по единице в каждом Физическом Атрибуте, дальнейшее повышение Физических Атрибутов возможно за счет выпавших успешных баллов. Эти создания не получают штрафов за ранения, постоянно располагая одинаковым запасом бросков. Они должны получить не менее 10 уровней повреждения перед тем, как будут уничтожены. Неживые помощники – это бездумные автоматы, действующие сугубо по воле вашего демона. Каждый раз, когда Анкида хочет, чтобы спектр выполнил действие, выполняется бросок на Силу Воли (сложность 7). Неудачный бросок значит, что спектр продолжает выполнять ранее полученный приказ.

С другой стороны, Анкида может запрограммировать спектра на выполнение повторяющихся действий, одно действие за каждую точку Сообразительности Анкиды, при этом нужно потратить единицу временной Силы Воли. Так как эти инструкции передаются ментально, можно составить подробный набор команд, включая сложные маршруты и детальные физические описания. После программирования спектру нельзя отдавать новые приказы. Если Анкида использует свою Силу Воли, чтобы отдать приказ, не входящий в ранее заложенную программу, программирование утрачивает силу.

Спектр невосприимчив к атакам обычным оружием (пулям, ножам и т.д.), хотя огонь, серебро или зачарованное оружие наносят ему половину урона. Любой урон, нанесённый спектром, убирает уровни здоровья на постоянной основе, если не применить мощное сверхъестественное лечение (такое как Знание Пробуждения 3).

Мука: Спектр, не запрограммированный на определенные действия, впадает в бешеную ярость. Чтобы избежать этого, его создатель раз в ход выполняет бросок на Силу Воли (сложность 8). Этот бросок Силы Воли добавляется ко всем броскам на то, чтобы отдать приказ спектру.

Вариации: Отчёты времён войны предполагают, что некоторые версии этого ритуала окружали спектра аурой пламени. Это не только увеличивало наносимый им урон, но и делало невосприимчивым к огню. Добавьте Знание Огня 3.

Судьба первенцев

Судьба первенцев, один из самых сильных ритуалов, впервые был проведен в наказание человеческому городу Думишал, когда выяснилось, что представители города вели переговоры как с падшими, так и с Небесным Воинством. Хотя ритуал был придуман Великим Герцогом Аваддоном из Эбенового легиона, проводил ритуал Азраил, самый высокопоставленный Убийца Алебастрового легиона самого высокого ранга. Азраил сказал, что его Дом любит жителей Думишала так же сильно, как и остальных людей, а значит, необходимость проучить заблудших детей вызвана любовью.

Перворождённые дети Думишала умерли, Азраил же возрыдал при виде того, что совершил, и объявил свое деяние добром.

Первичное Знание: Знание Смерти 4

Вторичное Знание: Знание Небожителей 3, Узоров 3, Сияния 2

Основная стоимость: 48

Минимальное время проведения: 144 минуты

Ограничения: Урна с кровью ягнёнка должна находиться в центре печати. Если ритуал проводится не во время солнечного или лунного затмения, сложность увеличивается на 2.

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Осведомлённость. Каждый успех убивает до 10 смертных детей в выбранном населённом пункте. Жертва должна быть первым рождённым сыном своих родителей и должна находиться в городе на момент проведения ритуала. Хотя бы один из родителей жертвы также должен находиться в городе. В противном случае выбор может быть случайным (определяется Рассказчиком).

Мука: Ритуал убивает то же самое количество людей, но его жертвами становятся те, кто оказался ближе всего к месту его проведения, а не люди, соответствующие определенному критерию. Например, если выпало 9 успехов, 90 ближайших людей, включая самих участников ритуала, автоматически умирают. Только падшие, у которых Вера превышает, а Мука равна или превышает количество успешных баллов, невосприимчивы к эффекту ритуала. Демоны, ставшие жертвами ритуала, могут искать себе новые тела, но не могут войти в тела тех, кто погиб от ритуала.

Вариации: нет.

Бастионы Веры

Из всех ангельских ритуалов самыми долговечными примерами мощи, творческих способностей и власти демонов можно назвать те, с помощью которых повстанцы создавали и совершенствовали грандиозные крепости. Еще до войны ангелы возводили стеклянные замки на луне и в других местах, недоступных человеческому взгляду, например, в глубинах океанов. Силами Знаний эти постройки кропотливо содавались из естественных материалов и особенностей местности. Для ангелов они были местами встреч и утешения, где Элохим могли наслаждаться красотой творения через исполнение собственных прихотей. Бастионы, построенные после создания легионов, однако, имели совсем иные приоритеты.

Какой демон хотя бы смутно не припоминает их имён? Жуткая Дадаэль, крепость Эбенового легиона, дымящиеся трубы Таба'ет, и возвышающийся надо всеми Генхинном с девятью кругами, город городов, святая святых. Эти крепости-дворцы открыто провозглашали могущество повстанцев и вдохновляли человечество поклоняться им. Фундаменты этих и многих других крепостей закладывались без ритуалов, но были физическими постройками и мало чем отличались в этом смысле от возведенного Небесным Воинством каменного лабиринта Сагана или стен Махонона, даже с учетом того, что стены эти были усовершенствованы Знанием Огня.

Развитие адских ритуалов позволило *делать* стены из огня. Можно было вывести стены из твердого света или за один день поднять из земли крепкие, как кованая сталь, валы. Внутренние убежища могли размещаться полностью вне мира, а охраняли их слуги из воздуха. Хотя постройка бастионов была гордостью Преступников, каждый Дом внес свой вклад в этот процесс. Каждое новое творение было уникально по красоте, защитным свойствам и ужасам, таящимся в его пределах.

Дворец Вздохов

«Твои пути лежат там, где запрещено ходить. Ты будешь говорить то, что запрещено произносить вслух. Ты будешь срывать запреты и нарушать табу». Так Люцифер напутствовал Серебряный легион; так действовала Осквернитель Бельфигор. Она возвела дворец, чтобы разместить в нем свою паству и упростить проведение экспериментов над людьми.

Дворец был построен из кратера вулкана, запечатанного для удобства демонессы. Стены сделали твёрже и придали им вид бритвенно-острых игл. Между ними мерцал постоянный шторм из огня, молний и кислотных паров, создавая завесу смертоносных радуг. Внутри было сто квадратных миль плодородных земель и искрящееся озеро, окруженное изящно изгибающимися колоннадами и портиками из камня цвета плоти. Грациозными волнами они уходили в землю и поднимались к стенам, превращая пространство в настоящий дворец своей хозяйки. Он был бы прекрасен, если бы не разносимое порывами ветра зловоние, не крики, раздающиеся с полей и из павильонов, и не странные приспособления, а также расположение здания в центре кратера.

Бельфигор проверяла способность людей передавать свои черты потомству. Она разработала ритуалы, чтобы ускорить процесс и влиять на него. В ее стаде были образчики красоты и силы, а также кошмарно деформированные и полуживотные химеры, которые сохраняли человеческие способности к вере. Хотя шторм и сила стен были основной защитой дворца, демонесса также выводила людей-воинов и селила эти войска в нижних пределах стен.

Под поверхностью кратера находились уровни не для людей, в которых не мог выжить ни один человек. Они предназначались для крайних степеней удовольствия Осквернителя, а также формировали внутреннее защитное кольцо из участков огня, кислоты и замораживающего холода. За ними находились ее личные покои, где Бельфигор принимала лишь самых доверенных союзников, рассказывавших о чудесных скульптурах и созданных из света, тени и цвета живых картинах, в которых участвовал гость.

Таков был Дворец Вздохов, столь тщательно уничтоженный Небесным Воинством, что вулкан, в котором он находился, был стерт с лица земли и рассеян пылью по долине.

Эрреш

Не все бастионы были построены на виду. Каждый видимый знак восстания был стёрт с лица земли после того, как демонов низвергли в Ад. Но может случиться так, что до наших дней сохранились скрытые камеры Дадаэля или даже Касдейи, подземного сердца Алебастрового легиона. Повстанцы до самого конца демонстрировали изобретательность, в то время как Небесное Воинство не раз ошибалось. Нетрудно представить барона Эбенового легиона, создающего тайнике для любимого оружия в упорной вере, что он избежит суда Создателя и вернётся за своим сокровищем. И кто даже из строителей в полной мере знал тайники Касдейи?

Чтобы пережить несколько эпох, такое убежище должно было быть построено на стабильной почве: работа демонов, хоть и устойчивая к перемене температур и уровня моря, со временем не устояла бы под воздействием вулканических и тектонических сил. Возможно, вероятнее всего отыскать сокрытый бастион глубоко внутри луны. Но убежище, построенное вне физического мира в пределах земли теней, также защищено от подобных опасностей. Вот только отыскать дверь совсем не просто.

Эрреш был маленьким владением, о котором любовно заботилась Пожирательница Экишнугаль, сохраняя своё людское стадо и плотоядные растения, от которых она была в восторге. Эрреш был построен на просторных равнинах на юге земного шара. Некогда здесь располагался небесный

аванпост, чьей задачей было оберегать людей от порчи и опасностей, но город и племя были почти полностью уничтожены. Экишнугаль использовала растения, чтобы очистить тела и накормить выживших в ныне пустынных землях, так как царившее на поле боя опустошение ранило ее дух. Ее новые почитатели построили подземелья, а сама демонесса с помощью своих союзников из числа Преступников и Кнутов усовершенствовала комнаты и проходы так, чтобы они не разрушались и были незаметны. Экишнугаль сознательно покинула Эрреш в конце войны и встретила свою кончину вдали от него. Ее стадо покинуло это место спустя несколько поколений в суеверном страхе. Но Эрреш пережил движение континентов, изменение климата и превращение плодородных равнин в бесплодные пустыни Африки. Помещения всегда прохладны и обеспечены свежим воздухом и водой. В покоях, где день сменяется ночью, растут дикие растения, и иногда они шаркают по проходам в поисках партнёров для размножения. В некоторых комнатах танцующие облака пыли постоянно порождают живых мух, а фонтаны – массу головастиков. Люди не сохранили памяти об этом месте даже в легендах, но прямо над Эррешем лежит оазис, который никогда не высыхает и является домом для уникальных видов пузырчаток, росянки и насекомоядных растений.

Постройка бастионов

Адские бастионы создавались серией последовательных ритуалов, первый из которых можно назвать базовым шаблоном, на который затем накладывалась мощная защита и всё более и более опасные дополнения. Для того, чтобы общие характеристики были приведены в ритуальную форму, которую можно было (сравнительно) быстро наложить на новую территорию, потребовалось некоторое время.

Здесь представлены некоторые ритуалы, наиболее часто используемые падшими для создания крепостей. К некоторым из них падшие имеют доступ сегодня, и, возможно, даже великие бастионы снова восстанут со временем, бросая тень на современные города мира.

Пример базового бастиона

Этот ритуал создаёт бастион, размер которого зависит только от количества вложенной Веры. В нём есть места, неплотно привязанные к физическим законам, и двери, открытые только для тех, кто присягнул на верность своему командиру. Стены выступают прямо из грунта, и ритуал делает их неприступными для большинства атак, кроме самых мощных. Огромные стальные двери с противовесом, чья масса составляет много тонн, открываются и закрываются мысленным приказом коменданта крепости.

При выборе места проведения ритуала в основном учитываются географические и тактические условия (хотя ритуал может создать скалистую площадку в месте своего проведения).

Первичное Знание: Знание Кузнечного Дела 4

Вторичное Знание: Знание Земли 3, Сфер 3, Порталов 2

Основная стоимость: 48

Ограничения: Ритуал может проводиться только во время большого землетрясения.

Минимальное время проведения: 144 минуты

Система: Выполняется бросок на Силу + Ремесло. Ритуал способен высвободить 1000 кубических ярдов камня или земли за пункт Веры Анкиды. Каждый успех при броске добавляет два очка Брони для стен или 100 кубических ярдов объёма. К тому же внутренний объём вдвое больше, чем предполагают внешние параметры строения. Анкида может сформировать интерьер в соответствии со своим представлением, даже создавая меблировку из стен, потолков и полов.

Мука: Любая поверхность бастиона, внутренняя или внешняя, достаточно груба, чтобы наносить урон, даже если её слегка задеть. Любой контакт причиняет один уровень летальных повреждений.

Цитадель

Это намного менее впечатляющая версия ритуала, так как она создаёт маленькую цитадель в пределах крутого выступа скальных пород или на вершине холма или горы. Каменные стены не так ровны, как можно было бы ожидать. Командир может закрыть внешнюю дверь – или все двери – как при Обращении Создать Убежище (Знание Порталов 2).

Обстановка не предоставляется.

Первичное Знание: Знание Кузнечного Дела 3

Вторичное Знание: Знание Земли 2, Порталов 2.

Основная стоимость: 21

Ограничения: Территория крепости ограничена размером печати, которая должна быть выгравирована в скале вокруг фундамента цитадели (даже если он расположен глубоко под землёй).

Минимальное время проведения: 49 минут

Система: Выполняется бросок на Силу + Ремесло. Ритуал может предоставить 500 кубических ярдов пространства за пункт Веры Анкиды. Каждый успех добавляется к значению Брони стен или увеличивает пространство на 100 кубических ярдов. Анкида определяет структуру здания.

Мука: Любая поверхность бастиона, внутренняя или внешняя, достаточно груба, чтобы наносить урон, даже если её слегка задеть. Любой контакт причиняет один уровень поверхностных повреждений.

Укрытие

Это ещё более урезанная версия ритуала создания бастиона, в которой внутреннее пространство отделено от физической реальности. Создаваемое пространство мало, а дверью может служить только портал, существовавший до ритуала. Можно выбрать слово или жест, которые станут ключом к порталу и позволят попасть в укрытие. По желанию Анкиды можно установить второй портал (не далее, чем в 300 ярдах от первого) и сделать его выходом (и только выходом).

Первичное Знание: Знание Кузнечного Дела 3

Вторичное Знание: Знание порталов 3, Сфер 2

Основная стоимость: 24

Ограничения: Нужно найти место со слабой завесой между мирами (см. стр. 52 Помощник Рассказчика для подробностей).

Минимальное время проведения: 64 минуты

Система: Выполняется бросок на Сообразительность + Осведомлённость. Каждый успех даёт Анкиде больше контроля над пространством. При одном успехе – это просто сфера пустоты, три успеха позволяют создать видимые стены и дают возможность формировать пространство под правильными углами. Пять успехов позволяют создать внутренние стены из различных материалов и дополнить их разного рода отделкой. Еще большее число успехов дают возможность добавить новые детали к обстановке и постройке.

Объём пространства равен 50 кубическим ярдам за пункт Веры Анкиды, хотя успехи можно использовать для получения дополнительных 10-ти кубических ярдов, а не на ооформление пространства.

Длительность существования бастиона – одна неделя за пункт Веры. Пожертвование 10-ти пунктов Силы Воли делает укрытие постоянным.

Мука: Пространство дополнительного измерения становится маяком для негативных эмоций и вредоносных духов, которые не дают покоя как обитателям укрытия, так и тем, кто находится рядом с ним (в реальном мире).

Демоны: Падшие

Имя: | Характер: | Дом:
Игрок: | Маска: | Группировка:
Хроника: | Концепция: | Образ:

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●○○○○	Обаяние	●○○○○	Восприятие	●○○○○
Ловкость	●○○○○	Манипулирование	●○○○○	Интеллект	●○○○○
Выносливость	●○○○○	Внешность	●○○○○	Сообразительность	●○○○○

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	○○○○○	Знание животных	○○○○○	Академические знания	○○○○○
Атлетизм	○○○○○	Ремесло	○○○○○	Знание компьютера	○○○○○
Осведомленность	○○○○○	Взрывное дело	○○○○○	Финансы	○○○○○
Рукопашный бой	○○○○○	Вождение	○○○○○	Расследование	○○○○○
Уворот	○○○○○	Этикет	○○○○○	Правоведение	○○○○○
Эмпатия	○○○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Лингвистика	○○○○○
Выразительность	○○○○○	Фехтование	○○○○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	○○○○○	Актерство	○○○○○	Оккультизм	○○○○○
Интуиция	○○○○○	Безопасность	○○○○○	Политика	○○○○○
Лидерство	○○○○○	Маскировка	○○○○○	Религия	○○○○○
Знание улиц	○○○○○	Выживание	○○○○○	Исследование	○○○○○
Хитрость	○○○○○	Технология	○○○○○	Наука	○○○○○

Преимущества

Дополнения	Знания	Добродетели
○○○○○	○○○○○	Совесть ○○○○○
○○○○○	○○○○○	Убежденность ○○○○○
○○○○○	○○○○○	Мужество ○○○○○
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	

Апокалиптическая форма

Вера

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Мука

Постоянная
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Временная
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Сила воли

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Здоровье

Ушибы		□
Повреждения	-1	□
Травмы	-1	□
Ранения	-2	□
Тяжелые повреждения	-2	□
Калека	-5	□
Недееспособность		□

Опыт